

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan dilakukan oleh pemerintah dalam rangka memajukan pendidikan di Indonesia sehingga dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat bersaing di kancah internasional. Wajib belajar 12 tahun merupakan salah satu langkah pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Program ini merupakan salah satu inovasi berkelanjutan yang dicanangkan pemerintah setelah berhasilnya wajib belajar 9 tahun. Program ini menjadi upaya untuk menggapai tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang tentang sistem Pendidikan Nasional, No. 20 Tahun 2003 pasal 3:¹

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

¹ <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/>.pdf Diunduh pada Jumat 12 agustus 2017 pk. 20.34 WIB

Dalam rangka merealisasikan tujuan pendidikan nasional, salah satunya adalah dengan diterapkannya kurikulum pada setiap jenjang pendidikan. Selama penerapannya kurikulum telah mengalami banyak perubahan, seperti perubahan yang terjadi pada kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 pada dasarnya memiliki pendekatan pembelajaran yang sama dengan KTSP yaitu menggunakan pendekatan Saintifik. Pendekatan ini berpusat pada siswa dimana tugas mereka mencari pengetahuan bukan menerima pengetahuan. Perbedaannya jika pada KTSP setiap mata pelajaran memiliki pendekatan yang berbeda-beda, tetapi pada Kurtilas semua mata pelajaran diajarkan dengan pendekatan yang sama. Selain itu, dalam KTSP masing-masing disiplin ilmu dibahas atau dikelompokkan dalam satu mata pelajaran. Sedangkan pada kurtilas setiap pembelajaran menggunakan tema sebagai pemersatu yang memadukan beberapa mata pelajaran. Keberadaan pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik pada kurtilas ini memaksa guru untuk mengubah cara mengajar mereka, yang awalnya menyajikan pembelajaran hanya dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, menjadi lebih variatif dan menyenangkan.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menyajikan materi ajar secara variatif dan menyenangkan adalah dengan memberikan

pengalaman langsung kepada siswa. Pengalaman ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media di dalam proses pembelajaran. Didasarkan pada kerucut pengalaman dari Edgar Dale, siswa dirasa akan mendapatkan pengalaman yang lebih nyata bila mereka belajar dengan bantuan media dibandingkan mereka hanya membaca dan mendengarkan.

Media merupakan segala sesuatu yang menjadi perantara antara sumber dengan penerima. Media diharapkan mampu mendorong perubahan paradigma belajar dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Keberadaan media diharapkan mampu mengubah peran guru yang selama ini menjadi sumber utama di dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat membangun pengetahuan mereka dengan cara dan proses yang mereka inginkan.

Selain itu pemanfaatan media pembelajaran dirasa dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media yang tepat juga dirasa mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik sehingga mempermudah siswa di dalam memahami materi yang mereka pelajari. Tetapi keberadaan media pada dasarnya belum dimanfaatkan secara optimal oleh para guru di dalam membelajarkan siswa. Sebagian guru beranggapan penggunaan media di dalam proses

belajar hanya akan memakan waktu, dan pada akhirnya membuat tujuan pembelajaran tersebut tidak tersalurkan dengan baik.

Dalam pra penelitian yang dilakukan secara langsung di sekolah dasar yang telah menerapkan kurikulum 2013, pengembang menemukan kesenjangan di dalam proses pembelajaran. Salah satunya seperti metode yang digunakan tidak sesuai dengan konteks kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara pengembang dengan guru yang bersangkutan, guru tersebut belum memanfaatkan media di dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat disayangkan, mengingat guru tersebut merupakan guru kelas tetap yang mengajar siswa kelas 1.

Selain itu dalam pelaksanaannya sumber belajar yang dimiliki siswa hanya guru dan buku saja. Metode yang digunakan guru pun hanya sebatas ceramah. Terbatasnya sumber belajar ini dirasa memperlambat proses pemahaman siswa terhadap suatu materi. Keterbatasan ini yang menimbulkan adanya kebutuhan akan sebuah media pembelajaran.

Pemilihan jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan harus sesuai dengan sasaran. Sasaran di sini adalah siswa kelas 1 yang berada pada rentang usia 2-7 tahun. Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif anak dengan rentang 2-7 tahun cenderung

terpusat pada diri sendiri. Hal ini menjadi dasar bagi pengembang dalam memilih media yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Pemilihan Lapbook dirasa sangat cocok dengan siswa sekolah dasar, selain karena media ini mudah diduplikasi, media ini juga dirasa cocok diterapkan pada pembelajaran tematik. Lapbook sendiri adalah sebuah paket kegiatan belajar yang menyatukan beberapa kegiatan kecil menjadi sebuah pembelajaran terintegrasi, dengan Lapbook siswa belajar mengenai sebuah tema tertentu dengan menggunakan berbagai jenis kegiatan yang benang merahnya adalah tema itu sendiri. Pengembang memilih Lapbook dikarenakan media ini merupakan media sederhana, tidak memerlukan banyak biaya dan dapat dengan mudah diduplikasi baik oleh guru maupun orang tua siswa, sehingga dirasa mampu memfasilitasi pembelajaran di dalam kelas.

Teknologi pendidikan merupakan studi dan praktek yang bertujuan memfasilitasi belajar. Menurut *Association for Educational Communication Technology* (AECT) tahun 2004,

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”²

² Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 31

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran, salah satu caranya yaitu dengan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan kesenjangan yang ditemukan antara keadaan yang seharusnya dengan kenyataan di lapangan, keadaan dimana guru semestinya dapat mengaplikasikan media sesuai dengan materi yang diajarkan. Tetapi nyatanya media hanya menjadi sebatas pengetahuan yang tidak pernah diterapkan, media baiknya bukan lagi menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi media seharusnya telah menjadi bagian dalam proses pembelajaran. Hal ini yang melandasi pengembang untuk mengembangkan Lapbook sebagai media sederhana yang cocok dengan pembelajaran tematik. Dimana hasil dari pengembangan tersebut nantinya diharapkan dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Apakah sumber belajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sesuai untuk pembelajaran Tematik ?
2. Apakah penggunaan media dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas 1 dalam proses pembelajaran? Media apa yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik?
4. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Lapbook yang dapat dijadikan sumber belajar tematik ?

C. Ruang Lingkup Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini mengambil masalah pada poin keempat. Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media lapbook tematik yang disesuaikan dengan tema materi ajar, yaitu Pengalamanku.
2. Sasarannya untuk siswa kelas I SD
3. Tempat penelitian di SD MI Jamiat Kheir Putri.

D. Fokus Pengembangan

Fokus dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media Lapbook yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok.

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai Suatu pengetahuan pengembangan media pembelajaran Tematik dalam bentuk Lapbook

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru, memberikan masukan untuk membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan media Lapbook sehingga membuat siswa dapat memahami materi ajar.
- b. Untuk siswa, membantu siswa kelas I SD dalam upaya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ajar yang di pelajari. Menumbuhkan minat mereka didalam belajar sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.
- c. Untuk Peneliti, memperoleh pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Kajian Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang harus dilalui di dalam pembuatan suatu produk, baik produk yang berbentuk *software* (perangkat lunak) atau pun produk yang berbentuk *hardware* (perangkat keras) seperti, buku, alat bantu pembelajaran, modul, dan lain-lain. Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, mengemukakan bahwa pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik.³ Pendapat ini menekankan bahwa dalam mengembangkan membutuhkan suatu proses yang diawali dengan mendesain produk yang akan dibuat sebagai acuan dalam melakukan pengembangan. Proses ini merupakan tahapan-tahapan sistematis yang berpedoman pada suatu kaidah dan teori ilmu pengetahuan untuk menghasilkan suatu produk.

Sedangkan pengertian pengembangan menurut Borg & Gall (1983), pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk

³ Seels, Barbara B, dan Rita C .*Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk.* (Jakarta: unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta), hlm.33

mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.⁵

Berdasarkan definisi-definisi pengembangan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adalah proses penerjemahan sebuah desain dengan yang berpedoman pada kaidah teori dalam ilmu pengetahuan, untuk memberi nilai tambah terhadap suatu produk yang telah ada maupun produk yang baru akan dirancang agar bermanfaat sesuai dengan kebutuhan.

Twelker (1972) seperti yang dikutip Mudhoffir mendefinisikan pengembangan pembelajaran sebagai sebuah cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diharapkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁴ Sedangkan Reigeluth (1978) mendefinisikan pengembangan instruksional ke dalam tiga tahap, yaitu:

- a. Desain yang bagi seorang pengembang instruksional berfungsi sebagai cetak biru atau blueprint bagi ahli bangunan.
- b. Produksi yang berarti penggunaan desain untuk membuat program instruksional
- c. Validasi yang merupakan penentuan kualitas atau validitas dari

⁴ Mudhoffir, *Teknologi Instruksional*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 1996), h. 29.

produk akhir.⁵

Berdasarkan beberapa pengertian dari pengembangan pembelajaran yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah sebuah usaha yang sistematis untuk membuat, merancang atau menciptakan program ataupun sistem yang diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran dan hasil akhir dari sebuah proses pengembangan adalah sebuah produk.

2. Klasifikasi Model Desain Pembelajaran

Menurut Gustafon dan Branch (2002) yang dikutip oleh Benny A. Pribadi, model desain pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi tiga kelompok yaitu:⁶

- a. Model yang berorientasi kelas (classrooms oriented model)
Merupakan model desain pembelajaran yang diimplementasikan di dalam kelas. Model ini, ditujukan untuk memenuhi kebutuhan para guru dan siswa akan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model yang termasuk jenis ini yaitu Molenda, Russel dan Smaldino.
- b. Model yang berorientasi pada sistem (system oriented model).
Merupakan model yang ditunjuk untuk merancang program dan

⁵ Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Universitas Terbuka, 1997). h. 31.

⁶ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009) h.86

desain sistem pembelajaran dengan skala besar, seperti keseluruhan mata pelajaran atas kurikulum. Seperti pada model Dick and Carry. Smith and Ragan.

- c. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk (product oriented model) Merupakan model yang dapat diaplikasikan untuk menciptakan produk dan program pembelajaran

Karena Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media, maka yang akan digunakan adalah model pengembangan yang berorientasi pada produk. Model-Model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu : ⁷

- a. Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan,
- b. Produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi,
- c. Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi, dan
- d. Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dan fasilitator.

⁷ Benny Pribadi., Op. Cit.,h. 88

3. Model Pengembangan Media Pembelajaran

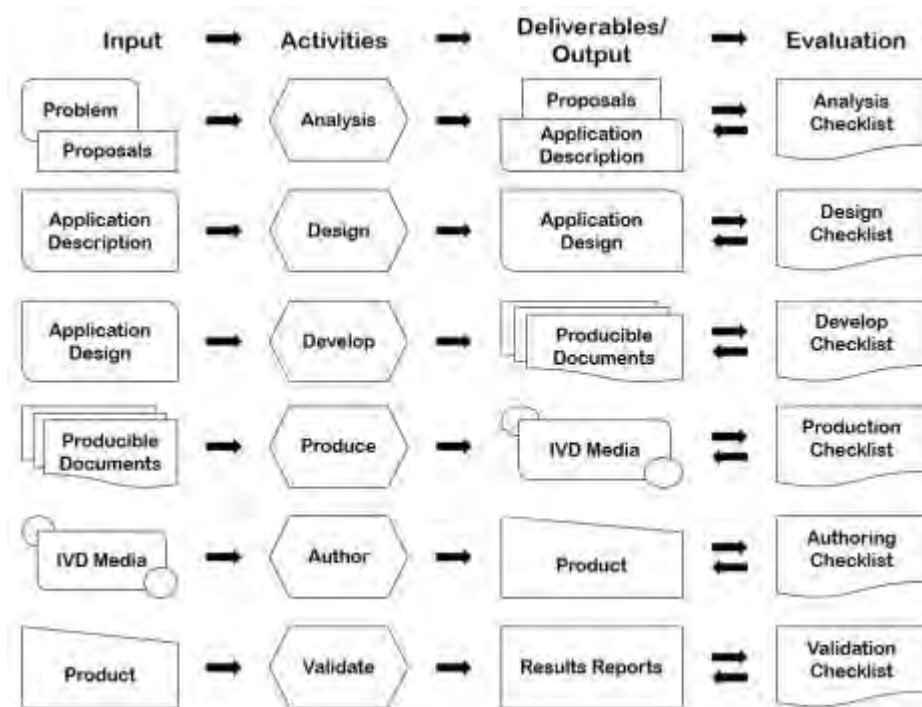
Berikut ini akan dibahas mengenai model pengembangan media pembelajaran yang berorientasi produk.

A. Model Bergman & Moore⁸

Secara khusus model ini digunakan sebagai panduan dan manajemen produksi produk video dan multimedia interaktif. Walaupun model ini secara khusus sebagai rujukan dalam mengembangkan video dan multimedia interaktif. Secara umum model ini juga dapat digunakan untuk suatu jenis atau lebih produk pembelajaran interaktif lainnya seperti pembelajaran online.

Model Bergman dan Moore memuat enam aktivitas utama yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) produksi, (5) penggabungan dan (6) validasi. Setiap langkah pada model ini memiliki tiga bagian yaitu input, output dan evaluasi. Output atau luaran dari setiap langkah berfungsi sebagai masukan untuk langkah berikutnya. Model ini menekankan pentingnya evaluasi output pada setiap langkah sebelum berlanjut ke proses berikutnya. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan pada model Bergman & Moore:

⁸ I Made Teguh, dkk., *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 28.



Gambar 2.1.

Model Bergman & Moore (1990)

1) Analisis

Seperti kebanyakan model desain instruksional lain, mode Bergman & Moore mendorong pengembang untuk melakukan analisis awal secara menyeluruh dengan cara memeriksa berbagai aspek yang terlibat dalam pengembangan produk. Model ini menunjukkan empat bidang analisis dalam menentukan tujuan dan kebutuhan

pengembangan yaitu (a) analisis masalah, (b) analisis pengguna, (c) analisis tugas dan (d) analisis lingkungan.

2) Desain

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis. Tahap ini menggunakan output berupa dekskripsi produk yang dikembangkan dalam kegiatan analisis dan mengelompokkannya menjadi dua tingkat desain umum dan desain rinci. Desain umum yaitu menentukan urutan segmen program. Desain rinci adalah menentukan unsur-unsur motivasi, strategi interaksi, jenis media (teks, gambar, animasi, audio, video) yang cocok, dan metode penilaian. Contoh output tahap desain umum adalah kerangka materi dan struktur program. Output desain rinci adalah pemberian apesepsi sebagai unsur motivasi, penyajian stimulus agar siswa mau berinteraksi, sajian materi dengan berbagai media dan pemberian soal-soal beserta umpan baliknya.

3) Pengembangan

Tahap ini meliputi menyiapkan dokumen untuk tahap produksi. Komponen yang dikembangkan pada tahap ini berdasarkan output dari tahap desain. Misalnya urutan sajian materi pada tahap desain dapat dikembangkan menjadi flowchat dan storyboard. Struktur program dikembangkan menjadi desain navigasi. Kebutuhan media audio pada tahap desain dikembangkan menjadi script audio. Begitu

juga kebutuhan video pada tahap desain dikembangkan menjadi shooting scripts.

4) Produksi

Kegiatan produksi meliputi terjemahan dari dokumen kertas (storyboard, script audio dan shooting scripts) dari tahap pengembangan ke tahap produksi yang akan memberikan kontribusi pada produk akhir.

5) Penggabungan

Tahap penggabungan adalah tahap mengintegrasikan beberapa media menjadi satu produk yang utuh. Tahap ini memiliki tiga sub-kegiatan, yang terdiri dari pengodean (*coding*), pengujian (*testing*), dan penyetelan (*tuning*). Tahap pengodean, maksudnya untuk mengintegrasikan unsur multimedia menggunakan kode-kode tertentu sesuai dengan *software* yang digunakan agar menjadi satu rangkaian produk yang utuh. Tahap pengujian, yaitu uji coba produk dengan aplikasi tertentu yang bertujuan untuk melihat kemungkinan terjadinya kesalahan sebelum produk digunakan oleh sasaran. Terakhir, tahap penyetelan adalah untuk melihat apakah produk sudah berjalan sebagaimana mestinya, serta untuk memperbaiki presentasi, logika, dan interaksi menjadi produk yang siap divalidasi.

6) Validasi

Merupakan tahap mengkomparasi produk dengan sasaran Revisi setelah validasi sebagai bahan untuk meningkatkan efektivitas produk. Bergman & Moore menyarankan tiga langkah validasi untuk aktivitas validasi, yaitu : (a) persiapan pembuatan instrument evaluasi, menentukan validator ahli ;(b) melakukan validasi melalui pengamatan, wawancara, maupun rekaman ; (c) menilai hasil validasi yaitu menganalisis temuan menjadi laporan resmi untuk diperiksa dan untuk menentukan tindakan berikutnya yang mungkin dilakukan.

B. Model Rowntree

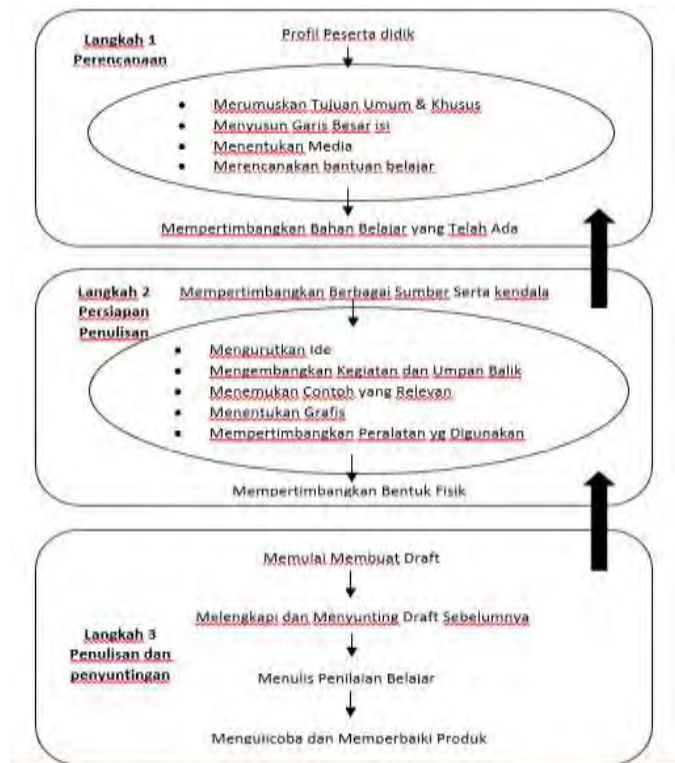
Model ini memiliki tiga tahapan yang harus dilalui untuk mengembangkan sebuah produk. Berikut tahapannya :

- 1) Tahap pertama : adalah tahapan perencanaan, yang di dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu: identifikasi profil peserta didik, merumuskan tujuan umum dan khusus, menyusun garis besar isi, menentukan media, merencanakan pendukung belajar, dan mempertimbangkan bahan belajar yang sudah ada.
- 2) Tahap kedua : adalah tahap persiapan penulisan dengan melakukan beberapa hal, seperti: mempertimbangkan sumber-

sumber dan hambatannya, mengurutkan ide dan gagasan, mengembangkan aktivitas dan umpan balik, menentukan contoh-contoh terkait, menentukan grafis, menentukan peralatan yang digunakan dan menentukan bentuk fisik.

- 3) Tahap ketiga : adalah tahap penulisan dan penyuntingan yang merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah memulai membuat draf, melengkapi draf dan menyunting, menulis asesmen belajar, dan mengujicoba serta memperbaiki.⁹ Berikut ini merupakan ilustrasi model Rowntree.

⁹ Derek Rowntree. *Preparing materials for open, distance, and flexible learning* (London: Kogan 1994). hlm.4



Gambar 2.2 Model Rowntree

Manfaat yang diperoleh dari model desain pembelajaran ini, diantaranya:

- Kejelasan pelaksanaan seluruh kegiatan desain pembelajaran;
- Terkonsentrasi atas produksi bahan ajar tertentu sehingga mudah diikuti setiap langkahnya; dan
- Model dan cara kerja relatif sederhana, tanpa melibatkan komponen (supra) sistem.¹⁰

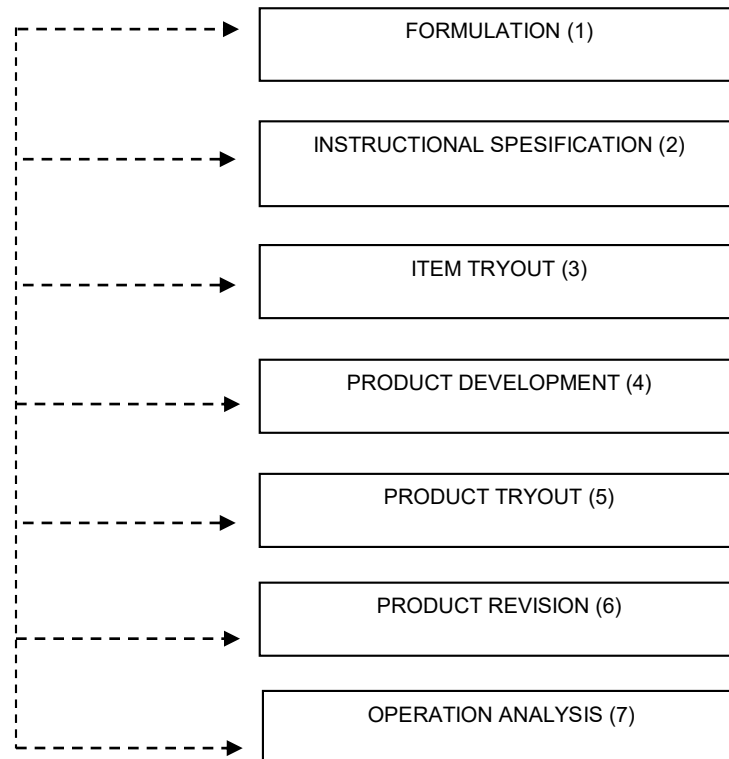
¹⁰Prawiradilaga, Dewi Salma. *Prinsip Disain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm.44-46

C. Model Baker and Schutz

Model pengembangan pembelajaran berorientasi produk lainnya dikembangkan oleh Robert L. Baker dan Richard E. Schutz pada tahun 1971. Berikut jabarannya : ¹¹

Gambar 2.3

Model Pengembangan Baker And Schutz



¹¹ Robert L. Baker dan Richard E. Schutz, *Instructional Product Development*, (Kanada: Van Nostrand Reinhold Ltd., 1971), hlm. 132-134.

- 1) *Formulasi (Formulation)*. Tahap pertama, dilakukan identifikasi kebermanfaatan suatu produk tertentu jika diproduksi. Pertimbangan analisisnya dapat merujuk pada tingkat verbalitas pesan, penggunaan metode dan media yang tepat dalam menyampaikan materi belajar (pesan), materi belajar tersebut sangat penting peranannya bagi siswa di masa kini dan masa depan, materi belajar tersebut langka diproduksi dilihat dari segi biaya, waktu, tenaga dan ketersediaan bahan.
- 2) *Spesifikasi Pembelajaran (Instructional Specification)* Kegiatan yang dilakukan antara lain adalah menentukan tujuan pembelajaran dari produk yang akan dibuat secara spesifik dan operasional. Dengan adanya rumusan tujuan pembelajaran, diharapkan akan memudahkan proses pengembangan produk. Aspek lain pada tahap ini adalah mengidentifikasi prasyarat yang diperlukan oleh sasaran agar mereka dapat memperoleh keuntungan dari produk yang dihasilkan.
- 3) *Uji Coba Soal (Prototype Item Tryout)*. Selanjutnya adalah uji coba soal. Tahap ini diawali dengan penyusunan instrumen uji coba soal yang mengacu pada spesifikasi pembelajaran. Dengan demikian, uji coba soal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh sasaran. Hasil uji coba soal akan dijadikan acuan untuk menentukan apa yang perlu dipelajari dan mana

yang tidak. Oleh sebab itu, setelah dilakukan uji coba soal, memungkinkan pengembang produk untuk memodifikasi kembali spesifikasi pembelajaran disesuaikan dengan hasil uji coba soal agar semua komponen yang dibutuhkan dalam proses pengembangan produk sesuai dan terpenuhi.

- 4) *Pengembangan Produk (Product Development)* . Tahap keempat ini adalah tahap dimana produk mulai dikembangkan ke dalam bentuk fisik berdasarkan spesifikasi yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya.
- 5) *Uji Coba Produk (Product Tryout)*. Dalam tahap ini dilakukan uji coba produk. Dibutuhkan responden untuk uji coba produk. Responden diperoleh berdasarkan populasi yang menjadi sasaran dari pengembangan produk, seperti siswa pada jenjang tertentu. Uji coba produk juga memerlukan beberapa ahli untuk menilai produk yang dihasilkan, seperti ahli media pembelajaran, ahli materi.
- 6) *Revisi Produk (Product Revision)* . Setelah uji coba dilakukan, diperoleh data berupa masukan atau saran tentang produk yang dikembangkan. Data tersebut dijadikan dasar untuk merevisi produk yang dibuat. Revisi atau perbaikan ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas produk sebelum akhirnya dapat digunakan oleh sasaran atau bahkan disebarluaskan

penggunaannya sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

- 7) *Analisis Operasi (Operation Analysis)*. Tahap akhir dari model ini adalah analisis operasi. Pada tahap ini dilakukan analisis atau penilaian terhadap kecukupan prosedur dalam penyusunan produk. Hasil dari tahap ini ditambahkan ke seperangkat pedoman dalam siklus pengembangan.

Berdasarkan penjelasan terkait ketiga jenis model pengembangan yang berorientasi pada produk. Pengembang memilih untuk menggunakan model pengembangan Baker dan Schutz. Pemilihan model ini karena pengembang merasa model ini cocok untuk mengembangkan media cetak dalam bentuk 2D. Walaupun model Rowntree juga merupakan model untuk media cetak tetapi model Rowntree tahapannya lebih spesifik untuk mengembangkan buku ajar. Sedangkan model Begrman & Moore berfokus pada media video dan multimedia interaktif.

B. Kajian Media Pembelajaran

1) Kajian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar.¹² Definisi tersebut menekankan bahwa media hanya sebagai alat perantara, yang menghubungkan sumber dan penerima. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹³

Menurut Gerlach & Ely, media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁴

¹² Arief S. Sadiman, dkk. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.6

¹³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hlm. 8

¹⁴ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.3

Dari beberapa penjelasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu maupun perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima yang bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan efisien.

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Yusufhadi Miarso dalam *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.¹⁵

Sedangkan Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta : Kencana Media Group, 2004) h.458

¹⁶ Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana Media Group, 2008) h. 204

Dari Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu alat maupun teknik yang dapat menyalurkan pesan (berisi materi ajar) dari sumber yaitu guru kepada penerima yang tidak lain adalah siswa, dengan harapan mampu merangsang perasaan, perhatian, pikiran dan menimbulkan minat belajar.

Dalam proses pembelajaran nyatanya dua hal penting yang saling berkaitan yaitu antara metode yang diterapkan, serta media yang digunakan. Karena pada dasarnya di dalam memilih media pembelajaran harus didasarkan dengan metode apa yang ingin digunakan. Metode ialah cara yang ditempuh oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Edgar Dale memberi gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari. Edgar Dale juga mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkret kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman ini telah menjadi acuan bagi para pendidik maupun pengembang media dalam menentukan alat bantu yang sesuai dengan pengalaman belajar tertentu. Klasifikasi tersebut dikenal dengan nama Kerucut Pengalaman (Cone Of Experience).



Gambar 2.4
Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Seels & Richey,2000;15)

Dari gambar di atas kita dapat melihat bahwa kerucut tersebut terdiri dari 10 jenis klasifikasi media pembelajaran yaitu :

- 1) Pengalaman langsung dan bertujuan, Ini merupakan pengalaman yang diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa adanya perantara. Dalam prosesnya siswa secara aktif mengamati, mengalami dan merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan.
- 2) Pengalaman Tiruan, dimana pengalaman ini diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.

- 3) Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dalam bentuk drama menggunakan scenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 4) Pengalaman melalui dramatisasi, dimana teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Seperti pementasan dongeng yang menggunakan boneka tangan atau puppet.
- 5) Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang didapatkan dengan cara melakukan kunjungan ke suatu objek yang ingin dipelajari.
- 6) Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menampilkan suatu karya baik karya seni tulis, seni pahat ataupun benda-benda bersejarah lain. Pengalam ini lebih abstrak sifatnya dibandingkan dengan wisata karena siswa hanya memperoleh pengalaman dari cara mengamati.
- 7) Pengalaman melalui televisi, merupakan pengalaman tidak langsung karena terdapat perantara. Siswa hanya dapat menyaksikan apa yang ada didalam layar televisi.
- 8) Pengalaman melalui gambar, dimana pengalaman ini hanya diperoleh dengan cara melihat gambar, lukisan, poster, dll.
- 9) Pengalaman melalui yang didapat hanya dengan mendengarkan seperti audio, tape recorder. Pengalaman ini hanya mengandalkan indra pendengaran.

- 10) Pengalaman melalui lambang verbal, pengalaman ini diperoleh dengan cara membaca, seperti buku dan bahan bacaan lain.

Dale berkeyakinan bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik jika pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman kongkret.

Dari uraian kerucut pengalaman Edgar Dale di atas dapat disimpulkan bahwa semakin ke atas atau lancip kerucut tersebut berarti abstrak pengalaman belajar yang ditimbulkan, sebaliknya semakin ke bawah atau melebar kerucutnya maka semakin konkret pengalaman yang diperoleh siswa.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Atwi Suparman menjadikan media sebagai salah satu komponen utama dalam mengembangkan strategi pembelajaran. Hal ini karena media memiliki berbagai kemampuan, yaitu :¹⁷

- 1) Memperbesar objek yang sangat kecil dan tidak kasat mata menjadi lebih besar.
- 2) Menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh dari siswa dihadapan siswa.

¹⁷ Atwi Suparman. *Desain Instruksional*. (Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka, 2001), hlm.187-188

- 3) Menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, berlangsung dengan sangat cepat atau sangat lambat menjadi lebih sistematis dan sangat sederhana;
- 4) Menampung sejumlah besar siswa untuk mempelajari materi pelajaran dalam waktu yang sama,
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa berbahaya ke hadapan siswa
- 6) Meningkatkan daya Tarik pelajaran dan perhatian siswa
- 7) Meningkatkan sistematika pembelajaran

Sedangkan Ega Rima berpendapat pembelajaran juga memiliki fungsi lain antaranya adalah fungsi atensi, fungsi afekif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Untuk mengetahui keempat fungsi dari media pembelajaran tersebut secara jelas, dapat dilihat melalui uraian sebagai berikut: ¹⁸

- a. Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan.

¹⁸ Ega Rima Wati. *Mengenal Media Pembelajaran* (Jakarta : Kata Pena, 2016), hlm. 10

Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran yang akan mereka terima.

- b. Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya, informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.
- d. Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatnya kembali. Atau dengan bahasa lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang

lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Sedangkan menurut Benni dalam Musfiqon (2012), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut (1) membantu memudahkan belajar siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, (2) memberikan pengalaman lebih nyata, (3) menarik perhatian siswa lebih besar, (4) semua indera dapat diaktifkan, (5) dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.¹⁹

Dari beberapa fungsi yang telah dijabarkan, secara konseptual dapat disimpulkan media adalah alat bantu di dalam menyampaikan materi ajar untuk mempermudah pemahaman siswa dan menimbulkan antusiasme belajar dalam diri siswa.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Seperti yang kita ketahui penggunaan media dalam menyampaikan materi ajar dapat membantu guru maupun siswa didalam proses pembelajaran. Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi verbal yang terdapat didalam buku menjadi gambar visual yang mudah dipahami. Sedangkan bagi siswa media

¹⁹Nurul Hidayati. 2013 . Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi AKutansi KElas XI Di SMA Negeri 1 Gedangan Sdioarjo (Junalmahasiswa.unesa.ac.id)

memudahkan mereka didalam menyerap materi secara lebih mudah, dan membuat pengalaman belajar mereka lebih menyenangkan.

Media memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru, yaitu manfaat umum dan manfaat praktis, berikut ulasan nya :

1. Manfaat Umum

- a) Lebih menarik, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Materi jelas, dengan media Materi ajar akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Tidak mudah bosan. Metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal.
- d) Siswa lebih aktif, dan banyak melakukan kegiatan belajar. Karena siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam kegiatan belajar seperti mengamati dan melakukan demonstrasi.

2. Manfaat Praktis

- e) Meningkatkan proses belajar. Penggunaan media dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi. Sehingga meningkatkan hasil dan proses belajar.

- f) Memotivasi siswa, media pembelajaran dan meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- g) Merangsang Kepekaan. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.²⁰

Menurut Kemp & Dayton (1985) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :²¹

1) Memotivasi minat atau tindakan

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

2) Menyajikan informasi

²⁰ Ega Rima., Op. Cit.,h. 13

²¹ Santi Susanti dan Sri Zulaihati. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), hlm.45

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar ringkasan, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak senang, netral atau senang.

3) Memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut : ²²

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi ketika guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

4) Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media dilakukan untuk mengetahui karakteristik atau ciri-ciri spesifik dari masing-masing media yang mana berbeda satu

²² Muhammad Rohman dan Sofan Amri, Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran (Jakarta : Prestasi Pustakarya, 2013), hlm. 158

dengan lainnya sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan. Upaya pengelompokan ini dilakukan untuk memudahkan seseorang didalam merancang media pembelajaran yang tepat guna.

Bretz (1971) dalam Miarso, mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga kelompok yaitu media yang memfokuskan suara, bentuk dan gerakan. Kelompok media yang mengutamakan pada bentuk dibedakan lagi menjadi gambar garis dan symbol. Berikut klasifikasi media menurut Bretz :²³

- a) Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio visual dan gerak. Contoh media yang termasuk dalam kelas ini adalah televisi, video tape, film dan media audio seperti kaset program dan piringan hitam.
- b) Media audio visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak. Contoh media yang termasuk dalam kelas ini adalah filmstrip bersuara, slide bersuara dan komik dengan suara.

²³ Yusufhadi Miarso, dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: CV Rajawali 1984), hlm. 53

- c) Media audio semi gerak memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Contohnya adalah media telewriter, morse dan media board.
- d) Media visual-gerak memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak. Contohnya film bisu.
- e) Media visual diam memiliki kemampuan seperti golongan pertama kecuali penampilan suara. Contohnya microfon, gambar dan grafis, filmstrip dan cetak.
- f) Media audio adalah media yang hanya memanipulasikan kemampuan suara semata. Contohnya adalah radio, telepon, atau audio tape (kaset program) dan video disc.
- g) Media cetak merupakan media yang hanya mampu menyajikan informasi berupa huruf dan angka (alphanumeric) dan symbol-simbol verbal tertentu saja. Contohnya adalah teletype dan paper tape.

Pengelompokkan media juga dikemukakan oleh Anderson, yaitu sebagai berikut : ²⁴

Tabel 2.1
Klasifikasi Media Anderson

	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	<ul style="list-style-type: none"> - Pita audio (rol atau kaset) - Piringan audio - Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks terprogram - Buku pegangan/ manual - Buku tugas
3	Audio – cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Buku latihan dilengkapi kaset - Gambar/ poster (dilengkapi audio)
4	Proyek visual diam	<ul style="list-style-type: none"> - Film bingkai (slide) - Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek visual diam dengan audio	<ul style="list-style-type: none"> - Film bingkai (slide) suara - Film rangkai suara
6	Visual gerak	<ul style="list-style-type: none"> - Film bisu dengan judul (caption)
7	Visual gerak dengan audio	<ul style="list-style-type: none"> - Film suara - Video/vcd/dvd
8	Benda	<ul style="list-style-type: none"> - Benda nyata - Model tiruan (mock-up)
9	Computer	<ul style="list-style-type: none"> - Media berbasis computer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructional)

²⁴ Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana Media Group, 2008) h. 213

Sedangkan Menurut Duncan ²⁵, klasifikasi media dilihat dari pemanfaatannya dalam pendidikan, ia menjelaskan bahwa semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin sulit pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Dan sebaliknya, jika semakin sederhana perangkat media yang digunakan maka biayanya akan semakin murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas. Dengan demikian, hirarki Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media yang dipergunakan.

²⁵ <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/apri-nuryantospdstmt/media-pembelajaran.pdf>

Tabel 2.2
Klasifikasi Media C.J. Duncan

Lingkup Sasaran Luas Bersifat Umum Pengadaan Sederhana Biaya Investasi Rendah	Personal	Manuskrip, diktat, bibliografi, referensi, duplikat gambar	Penggunaan Mudah Pengadaan Mudah Bersifat Lebih Spesifik Biaya Murah
	Kelompok realita	Pameran dinding (termasuk papan tulis), specimen, model	
	Reproduksi (rekaman)	Epidiaskop, buku teks, buku kerja, lembaran teks terprogram	
	Reproduksi (rekaman)	Pita audio, cakram (piringan) rekaman, laboratorium bahasa (audio)	
	Kelompok reproduksi (rekaman)	Film bingkai, film rangkai, OHP, tutorial audiovisual, laboratorium bahasa yang diperkaya, stereogram dan system proyeksi dengan polarisasi	
	Kelompok reproduksi (rekaman)	Film bisu, film gelang film dengan suara magnetic, dan film dengan suara optik	
		Teks terprogram dengan peralatan, radio vision, TV siaran terbatas (CCTV), system respon (sasaran), program siaran (TVST langsung (live), system pembelajaran dengan komputer, siaran audio dan siaran TV.	

5) Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

a. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan tentunya memerlukan perencanaan yang matang mulai dari metode yang akan digunakan, strategi apa yang cocok untuk diterapkan serta media apa yang sesuai dengan materi ajar tersebut. Pada dasarnya untuk memilih suatu media sangatlah mudah, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc,Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "If The Medium Fits, Use It".

Sedangkan pemilihan media oleh seorang guru didasarkan atas pertimbangan antara lain :

- a. Guru merasa sudah akrab dengan media itu, seperti papan tulis dan media proyeksi.
- b. Guru merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri misalnya diagram pada flipchart.

- c. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.²⁶

Selain itu ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam keputusan pemilihan media.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan kriteria pemilihan media sebaiknya dikembangkan berdasarkan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi serta keterbatasan yang ada mengingat karakteristik media yang bersangkutan. Hal ini tentunya tidak mudah dilakukan karena adanya pertimbangan-pertimbangan yang harus diperhatikan. Sehingga nantinya dapat menjadi pengingat bagi guru maupun pengembang media bahwa membuat maupun

²⁶ Dr. Sukiman, M.Pd. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012) h. 47

memilih media tidak dapat dilakukan sembarangan melainkan didasarkan pada kriteria tertentu.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Maka dari itu, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media. Berikut jabarannya :²⁷

- a. *Sesuai tujuan yang ingin dicapai.* Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara umum, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif.
- b. *Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.* Media yang berbeda, misalnya film dan grafik, memerlukan symbol dann kode yang berbeda, karenanya memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda.
- c. *Praktis, luwes dan bertahan.* Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Karena media yang mahal memerlukan waktu lama untuk memproduksinya. Kriteria ini menuntun para guru

²⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital Edisi Kedua* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013) h. 80-81

untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

- d. *Guru terampil menggunakannya.* Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e. *Pengelompokkan sasaran.* Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan seterusnya.
- f. *Mutu teknis.* Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

c. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Mukhtar 2003 terdapat beberapa prosedur di dalam memilih media pembelajaran secara umum, yaitu :

- a. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan.

- b. Menetapkan apa media itu di rancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu dalam mengajar (peraga)
- c. Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.
- d. Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang di pilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau kriteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya.
- e. Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih bila perlu mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada.
- f. Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.²⁸

²⁸ Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta : CV. Milaka Galiza, 2003), hlm.39

6) Pembelajaran Saintifik

1. Definisi Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik artinya pembelajaran itu dilakukan secara ilmiah. Oleh karena itu, pendekatan saintifik (scientific) disebut juga sebagai pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Karena itu Kurikulum 2013 mengamanahkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran.²⁹

Penerapan pembelajaran saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam pelaksanaan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi, bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tinggi kelas siswa.³⁰

Model ini menekankan pada proses pencarian pengetahuan daripada transfer pengetahuan. Siswa dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses

²⁹ Musfiquon dan Nurdyansyah. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015) h. 53

³⁰ M. Hosman, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014) h. 35

pembelajaran, guru hanya sebagai seorang fasilitator yang membimbing siswa dalam kegiatan belajar.

2. Karakteristik Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut :³¹

- a. Berpusat pada siswa
- b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip.
- c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelektual, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi.
- d. Dapat mengembangkan karakter siswa.

3. Langkah-langkah Pembelajaran dan Pendekatan Saintifik

Berikut langkah-langkah pendekatan saintifik menurut Daryanto (2014: 59-80) :³²

a. Mengamati (Observasi)

Metode mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran. Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti

³¹ M. Hosman, Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014) h. 35

³² <http://digilib.unila.ac.id/15050/16/BAB%20II.pdf> (diunduh pada 20 desember 2017 pukul 21.00)

menyajikan media obyek secara nyata, siswa senang dan tertantang, dan mudah dalam pelaksanaan.

b. Menanya

Guru membuka kesempatan kepada siswa secara luas untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, atau dibaca. Daryanto (2014: 65) mengungkapkan bahwa guru yang efektif mampu menginspirasi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya.

c. Menalar

Kegiatan menalar menurut Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 (Dalam Daryanto, 2014: 70) adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan atau eksperimen maupun hasil dan kegiatan mengumpulkan informasi. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut.

d. Mencoba

Mencoba Hasil belajar yang nyata atau otentik akan didapat bila siswa mencoba atau melakukan percobaan. Daryanto (2014: 78) mengungkapkan bahwa aplikasi mencoba atau eksperimen

dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

e. Mengkomunikasikan

Guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam pendekatan saintifik. Daryanto (2014: 80) mengungkapkan bahwa kegiatan mengkomunikasikan dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. 12 Pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pendekatan saintifik adalah 5M yaitu, mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Tahapan-tahapan pendekatan saintifik memiliki tujuan agar siswa dapat berpartisipasi dan terlibat aktif selama pembelajaran.

7) Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan kurikulum 2013 yang sedang berlangsung di sekolah dasar saat ini menggunakan model pembelajaran tematik terpadu. Dinamakan tematik terpadu karena merupakan perpaduan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Adapun kompetensi yang dipadukan dalam pembelajaran adalah

kompetensi spiritual, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang saling berkaitan dalam satu tema.

Penerapan model pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar digunakan agar pembelajaran yang digunakan memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin dalam tema yang disampaikan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran.

Margaretha S.Y dan Husen Windayana (2005:1) menjelaskan bahwa “ Tematik adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memadukan beberapa pokok bahasan/ sub pokok bahasan/ topik dalam atau antar bidang studi, yang pemanduaanya dipanyungi oleh sebuah tema”.³³

³³ Setiamihardja, Realin. 2009. “Pendekatan Tematik di kelas I Sekolah Dasar”. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Indonesia.(diunduh tgl 1 oktober)

Senada dengan pendapat di atas, menurut Hadi Subroto (2000;9), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna.³⁴

Dari beragam pengertian di atas tentang model pembelajaran tematik, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD kelas rendah. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional maka pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

8) Media Lapbook

Menurut Jimmie Lanley, Lapbook adalah portofolio sederhana atau koleksi buku mini, flaps, dan bahan kertas lipat yang menyediakan

³⁴ Munawaroh, Isniatun. 2012. "Pembelajaran Tematik dan Aplikasinya di Sekolah Dasar". Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. (Diakses Pada 25 November pkl. 21.00)

ruang interaktif untuk gambar, cerita, grafik, grafik, garis waktu, diagram, dan karya tulis, dari topik apapun ditampilkan secara kreatif dalam folder karton berukuran standar berwarna.

Sedangkan dalam Squidoo (Homeschooling & Life Experience Education) Lapbook didefinisikan dengan membuat buku mini yang mencakup rincian tentang apa yang dipelajari dan kemudian membuat berbagai buku mini tentang topik lain, semua buku disatukan dalam folder besar.³⁵

Lapbooking adalah metode homeschooling dimana siswa membuat buku mini yang mencakup rincian dari pelajaran yang mereka pelajari. Setelah anak-anak menyelesaikan koleksi buku mini tentang topik yang lebih besar, mereka meletakkan buku mini bersama-sama di dalam sebuah folder besar. Folder ini disebut lapbook karena biasanya berukuran pangkuan Anda.

Lapbook pada umumnya terbuat dari salah satu jenis map, yaitu *file-folder*, yang kemudian dilipat secara vertikal atau horizontal menjadi dua sehingga menjadikannya seperti berjendela apabila map tersebut dibuka. Namun seiring dengan perkembangannya, *lapbook* dapat dibuat dengan jenis kertas yang lebih tebal.

³⁵ <https://hubpages.com/education/lapbooking> (website komunitas lapbook)

Adapun pemilihan media *lapbook* dalam penelitian pengembangan ini dikarenakan peneliti ingin memberi alternatif variasi media yang dapat dijadikan sebagai stimulus bagi siswa dalam meningkatkan antusiasnya ketika pembelajaran berlangsung, selain itu media *lapbook* ini dapat membantu menyederhanakan materi ke dalam poin-poin yang mudah dipahami siswa, serta dapat mendeskripsikan materi dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik bagi siswa.

Pada pengembangan media *Lapbook* ini dibuat dengan menyesuaikan pendekatan tematik yang di dalamnya terdapat beberapa kegiatan pembelajaran yang berisi kegiatan mengamati, menanya, mencoba atau mengumpulkan informasi, menalar atau asosiasi, dan komunikasi. Sehingga dalam proses pembelajaran meminimalisir *teacher oriented* dan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif dan interaktif.³⁶

1) Manfaat Lapbook³⁷

- cocok untuk semua umur
- Dapat mencakup banyak subjek
- Visual yang menarik

³⁶Annadya, Andyana dan Meylia Elizabeth Ranu. 2017. "Pengembangan Media Lapbook Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Kelas 3 di SMKN 1 Surabaya". Jurnal Penelitian Universitas Negeri Suranaya. (diakses pada tanggal 09 oktober 21.00)

³⁷ Life Plus Homeschooling <https://www.youtube.com/watch?v=Sh46O4qJKGI&index=10&list=WL>

- interaktif, proyek langsung
- dapat didasarkan pada topik apapun
- Bisa sesederhana folder file dasar dengan berbagai informasi yang terpaku.
- Bahan yang diperlukan mudah ditemukan di toko peralatan kantor
- Dapat dihias dengan persediaan dari scrapbooking atau toko kerajinan
- Siswa diarahkan, jadi anak-anak jadi bersemangat untuk memamerkan karyanya
- Portofolio yang bisa disimpan untuk catatan siswa
- Banyak produk pra-paket atau pra-rencana tersedia secara online

C. Kajian Siswa Sekolah Dasar Kelas I

Sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal. Umumnya proses pendidikan ini menjadi dasar awal bagi siswa untuk meneruskan pendidikan ke jenjang selanjutnya yaitu SLTP, SMK atau SMA serta Perguruan tinggi.

Umumnya pada tingkat sekolah dasar usia yang dimiliki siswa berkisar pada 6-12 tahun. Dimana siswa tingkatan rendah yaitu kelas 1,2 dan 3 memiliki rentang usia antara 6-9 tahun. Usia masuk kelas satu SD atau MI berada dalam periode peralihan dari pertumbuhan cepat masa anak-anak awal ke suatu fase perkembangan yang lebih lambat. Ukuran tubuh anak relatif kecil perubahannya selama tahun-tahun di SD.

Sedangkan untuk perkembangan kognitif, dikemukakan oleh Psikolog Swiss, Jean Piaget. Menurut Piaget dalam Suparno :³⁸

- a. Sensorimotorik (0-2 tahun), kemampuan anak masih terbatas pada penginderaan rangsangan.
- b. Praoperasional(2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambar dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolis tetapi tidak

³⁸ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. (Jogjakarta: Kanisius,2011), hlm.25

melibatkan pemikiran operasiaonal dan lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis.

- c. Operational Konkrit (7-11), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit.
- d. Operasional Formal (12-15 tahun). kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia

Berdasarkan teori Piaget, anak-anak Ada beberapa karakteristik anak di usia 2-7 tahun termasuk dalam tahapan praoperasional dimana anak belajar dengan merepresentasikan objek dengan gambar dan kata-kata.

D. Penelitian Yang Relevan

Dari hasil penelusuran, pengembang menemukan minimnya penelitian yang membahas tentang pengembangan media Lapbook di dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan Lapbook sendiri banyak ditemui dalam pendidikan luar sekolah atau homeschooling. Selain itu minimnya berbagai sumber mengenai lapbok di dalam negeri bisa jadi menjadi salah satu alasan jarang nya karya ilmiah yang membahas tentang media ini. Tetapi pengembang berhasil menemukan salah satu

jurnal yang ditulis oleh Annadya yang merupakan mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi. Jurnal berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Pada mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran kelas XI APK 3 di SMKN 1 Surabaya.

Dalam jurnal tersebut peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari analysis, design, development, implementation, evaluation. Berdasarkan hasil validasi materi, media, dan evaluasi diperoleh rerata nilai kelayakan sebesar 86,36% dengan interpretasi sangat layak. Selain itu, 90% dari 40 siswa dinyatakan tuntas berdasarkan hasil post-test. Berdasarkan seluruh persentase tersebut, maka media pembelajaran lapbook sangat layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu membantu siswa dalam memahami materi.

E. Rasional Pengembangan

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan alat bantu dengan tujuan memudahkan penyampaian materi ajar dari guru ke peserta didik. Alat bantu ini biasa dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri berkembang sesuai dengan perubahan kebutuhan, walaupun kini perkembangan teknologi berdampak pada perkembangan media. Tetapi dalam aspek pendidikan penggunaan media tidak di dasarkan pada canggihnya media tersebut tetapi pada kebutuhan dan kegunaan media itu sendiri.

Pemilihan media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan, dalam hal ini model pembelajarannya yaitu tematik. Model pembelajaran ini menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD kelas rendah. Berdasarkan model pembelajaran tersebut maka pengembang berencana untuk mengembangkan media lapbook, yang dianggap sangat cocok dengan pembelajaran tematik.

Media Lapbook didefinisikan dengan membuat buku mini yang mencakup rincian tentang apa yang di pelajari dan kemudian membuat berbagai buku mini tentang topic lain, semua buku disatukan dalam folder besar. Sehingga disebut lapbook karena berukuran besar dan menutupi pangkuan Anda. Didalam media Lapbook materi ajar dapat ditampilkan dalam bentuk gambar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran tersebut.

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model Baker dan Schutz karena model ini merupakan model yang berorientasi pada pengembangan produk. Dalam prosesnya, model ini memiliki tujuh tahapan yang harus dilalui oleh pengembang yaitu, 1) formulasi produk, 2) melakukan spesifikasi langkah, 3) uji coba butir soal, 4) pengembangan produk, 5) uji coba produk, 6) revisi produk, 7) analisis operasi

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Penelitian pengembangan ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan media Lapbook untuk siswa kelas 1 di SD MI Jamiat Kheir Putri dengan tema Pengalamanku. Secara khusus pengembangan ini dilaksanakan untuk memberikan jabaran mengenai sistematika pengembangan media Lapbook dengan mengacu pada tahapan yang terdapat dalam model pengembangan Baker and Schutz.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah sekolah swasta yaitu MI Jamiat Kheir Putri. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 2 minggu terhitung dari 8 Januari sampai dengan 22 Januari 2018.

3. Metode Pengembangan

Ditinjau dari tujuan pengembangannya penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media lapbook ini adalah model dari Baker dan Schutz.

4. Responden

Dalam pelaksanaan pengembangan lapbook ini melibatkan beberapa pengkaji dan responden. Pengkaji dalam penelitian ini adalah:

1) Ahli Media

Fungsi ahli media disini adalah untuk memberikan penilaian dan masukan dari media yang dihasilkan. Ahli media yang dilibatkan adalah dosen Teknologi Pendidikan pengampu mata kuliah Pengembangan Media Sederhana.

2) Ahli Materi

Fungsi dari ahli materi adalah untuk mereview dan memberikan masukan dalam menyampaikan isi materi yang akan dikembangkan oleh pengembang. Ahli materi dalam penelitian ini adalah seseorang yang memahami materi ajar yang akan disajikan untuk memberikan penilaian terhadap media lapbook yang dikembangkan. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas I SD Jamiat Kheir Putri.

Sedangkan responden dalam penelitian ini adalah

1) Pengguna

Pengguna yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Jamiat Kheir Putri. Keberadaan responden dibutuhkan pada saat melaksanakan evaluasi *one to one* dan *small group*.

5. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner dan pedoman wawancara yang akan diberikan kepada pengkaji dan responden. Berikut merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian ini:

1) Kuesioner

- a. Kuesioner untuk ahli materi bertujuan untuk menilai dan memberikan masukan tentang materi yang telah dikembangkan oleh pengembang dalam rangka meningkatkan kualitas dalam hal penyajian materi.
- a. Kuesioner untuk ahli media bertujuan untuk menilai serta memberi masukan atas media yang telah dikembangkan.
- b. Kuesioner untuk siswa bertujuan untuk mengetahui pendapat mereka mengenai media lapbook yang dikembangkan.

2) Pedoman Wawancara

Wawancara untuk siswa bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Wawancara dipilih sebagai instrument dalam penelitian ini, mengingat sasaran media ini merupakan anak kelas I. Di mana jika penilaian hanya mengandalkan kuesioner maka akan sulit melihat tingkat

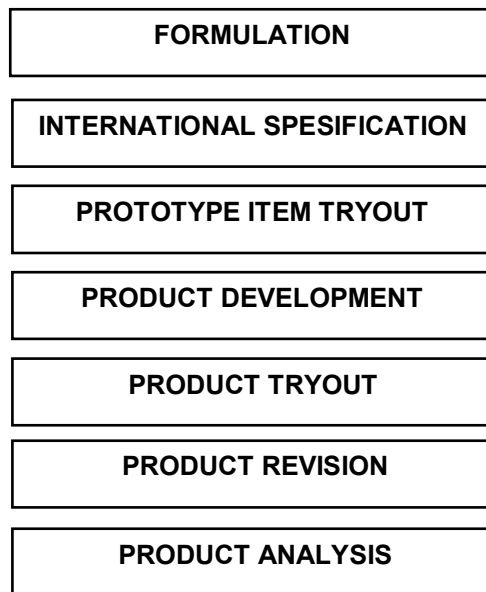
keberhasilan media Lapbook. Sehingga wawancara dilakukan sebagai upaya verifikasi data yang diperoleh melalui kuesioner.

Penilaian instrument menggunakan skala Likert 1 sampai 4. Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial:

Nilai	Keterangan
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan media lapbook ini, pengembang menggunakan model pengembangan Baker dan Schutz.³⁹



Bagan 3.1
Model Pengembangan Baker & Schutz

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media lapbook yang didasarkan pada model pengembangan Baker dan Schutz :

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012) h.93

1. Formulasi Produk

Pada tahapan ini pengembang melakukan pengamatan langsung ke sekolah melalui wawancara kepada Guru dan Siswa di SD Jamiat Kheir Putri. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih jauh mengenai proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Pada tahap ini dapat disebut juga dengan analisis kebutuhan.

2. Spesifikasi Pembelajaran

Pada tahap spesifikasi pembelajaran, pengembang merumuskan, kompetensi dasar, materi apa yang disajikan dalam Lapbook, serta aktivitas belajar apa yang dapat dilakukan di dalam kelas. Tahapan ini dilaksanakan dengan berdiskusi bersama guru kelas yang juga sebagai ahli materi. Hasil yang diperoleh dari tahapan ini adalah, kompetensi dasar, materi serta aktivitas pembelajaran materi yg di pilih.

3. Uji Butir Soal

Pada tahap ini pengembang membuat kisi-kisi untuk mengukur standar dari pengembangan produk. Pembuatan kisi-kisi untuk ahli media mengacu pada teori prinsip desain pesan. Pembuatan kisi-kisi untuk ahli materi mengacu pada komponen yang menunjang kegiatan belajar seperti standar kompetensi. Sedangkan pembuatan kisi-kisi untuk responden mengacu pada pedoman wawancara. Hasil dari tahapan ini adalah kisi-kisi untuk para pengkaji dan responden.

4. Pengembangan Produk

Pada tahap ini pengembang mulai menyusun tahapan-tahapan dalam mengembangkan media lapbook. Tahapan ini disusun sesuai dengan garis besar pembuatan media lapbook yang dikaji pengembang dari berbagai sumber kemudian ditentukan dan didiskusikan dengan dosen pembimbing. Hasil dari tahapan ini adalah media Lapbook yang siap dikaji dan diuji coba. Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini, antara lain :

a. Menentukan Tema yang akan digunakan

Pertama, menentukan tema dari materi yang akan dipelajari. Penentuan tema ini didasarkan pada hasil diskusi antara pengembang dengan guru.

b. Membuat storyboard

Proses ini dilakukan untuk memudahkan pengembang dalam membuat gambaran untuk nantinya digunakan dalam membuat media secara utuh. Storyboard digunakan untuk menulis rancangan media lapbook dikertas, dimulai dari judul, isi media, sampai dengan penutup. Materi yang digunakan sebagai acuan untuk membuat media lapbook berasal dari buku siswa.

c. Menentukan dan Mendesain Gambar

Karena dalam proses pembuatannya, media ini nantinya memanfaatkan gambar maka dari itu dibutuhkan proses diskusi

dengan guru maupun ahli media terkait gambar apa yang sebaiknya digunakan. Mengingat sasarannya adalah siswa SD, maka proses menentukan gambar harus dilakukan dengan hati-hati agar gambar yang digunakan nantinya tidak menimbulkan salah tafsir, sesuai dengan tingkat pengetahuan mereka dan sesuai dengan nilai dan norma sosial. Pada tahap ini pengembang juga memilih alat/software yang digunakan untuk mengolah gambar tersebut.

d. Proses Pencetakan Gambar

Setelah tahap desain, download dan editing dilakukan selanjutnya adalah mencetak gambar.

e. Proses Pemotongan Kertas

Setelah mencetak gambar proses selanjutnya adalah menggunting gambar.

f. Penggabungan Gambar dengan Pola Lapbook

Proses terakhir yang dilakukan adalah menggabungkan atau menempelkan keseluruhan gambar yang telah dicetak dengan pola Lapbook yang tersedia.

5. Uji Coba Produk

Setelah tahap pengembangan produk dilakukan, proses selanjutnya adalah uji coba produk. Pengembang melakukan uji coba produk melalui 3 kegiatan, yaitu :

a. Expert Review

Pada tahap ini, penilaian berupa kuesioner diberikan kepada ahli materi dan ahli media, dan nantinya hasil dari penilaian tersebut akan menjadi acuan untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas produk. Ahli media merupakan dosen Prodi Teknologi Pendidikan Bapak Kunto Imbar. Sedangkan untuk ahli materi merupakan guru kelas 1 yaitu Ibu Wahyu Saptorini S.Pd. Pelaksanaannya yaitu dengan memberikan media lapbook beserta instrumen penilaian kepada ahli, untuk selanjutnya menilai produk tersebut.

b. One to one

Pada uji coba ini nantinya, pengembang memilih tiga orang siswa. Dimana ketiga orang siswa ini dipilih secara acak dengan kemampuan yang berbeda yaitu, rendah, sedang dan tinggi. Pemilihan siswa ini dibantu oleh guru agar lebih mudah. Tujuan dari tahap one to one untuk mengetahui tingkat kesulitan para siswa dalam menggunakan dan memahami isi media lapbook.

c. Small Group

Pada tahap small group ini pengembang memilih enam orang siswa secara berkelompok, dimana siswa tersebut dipilih secara acak dengan kemampuan yang berbeda pula. Keenam siswa dipilih berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu rendah,

sedang, dan tinggi. Proses pemilihan ini dibantu oleh guru kelas. Tujuan dari tahap small group ini sama dengan tahap sebelumnya yaitu untuk mengetahui tingkat kesulitan para siswa dalam menggunakan dan memahami isi media lapbook.

6. Revisi Produk

Pada tahap ini pengembang melakukan revisi produk media Lapbook yang telah dinilai pada saat ujicoba oleh ahli media, ahli materi dan pengguna. Tahapan ini diwujudkan dengan memberikan instrument kepada pengkaji maupun responden. Hasil dari tahapan ini adalah masukan dari Pengkaji dan Responden yang meliputi beberapa aspek seperti: penggunaan gambar, penggunaan huruf, dan materi.

7. Analisis Operasi

Pada tahap ini, pengembang melakukan penilaian untuk mengukur apakah proses pengembangan produk yang dilalui sudah sesuai dengan tahapan model yang digunakan. Tahapan ini dinilai dari kecukupan tata cara yang digunakan dalam penyusunan produk.

C. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media Lapbook ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan suatu proses menyediakan dari menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk.

Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk tersebut lebih efektif dan efisien.

D. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penyebaran instrumen evaluasi, kemudian diolah atau dianalisis dengan menggunakan metode statistic yang terbilang cukup sederhana. Skala yang digunakan pada evaluasi formatif dengan penyebaran instrumen kuisioner adalah skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 4. Data dengan skala kuantitatif ini ditafsirkan menjadi data kualitatif dengan acuan sebagai berikut:

1,00 – 1,75 = Kurang Baik

1,76 – 2,50 = Cukup Baik

2,51 – 3,25 = Baik

3,26 – 4,00 = Sangat Baik

Pengolahan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuisioner dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skor}}{\text{Jumlah Butir Soal}}$$

Dan untuk mengukur hasil belajar media Lapbook pada Fieldtest, menggunakan rumusan statistic sederhana yaitu :

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Benar}}{\text{Jumlah Butir Soal}} \times 100$$

Keterangan :

90 – 100% = Baik Sekali

80 – 89% = Baik

70 – 79% = Cukup

<70% = Kurang

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan

Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran tematik yang berbentuk Lapbook. Sasaran media ini adalah siswa sekolah dasar kelas 1 dan tema yang dipilih adalah *Pengalamanku*.

B. Hasil Pengembangan

1. Tahap Product Formulation (Formulasi Product)

Berdasarkan hasil pengamatan langsung beserta wawancara yang dilakukan oleh pengembang dengan guru yang bersangkutan dan juga kepala sekolah, didapatkan data-data berikut ini :

- 1) Usia rata-rata siswa kelas 1 yaitu sekitar 6-7 tahun.
- 2) Penerapan kurikulum 2013 berimbas pada proses pembelajaran di dalam kelas. Sehingga membuat perubahan paradigma yang mengakibatkan kesulitan yang dihadapi guru sehingga pada akhirnya metode pembelajaran yang digunakan masih terpaku dengan kurikulum sebelumnya.

- 3) Pembelajaran yang dilakukan yaitu tematik dimana pada proses pembelajaran menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran.
- 4) Pada kurikulum 2013 proses belajar seharusnya tidak melulu dengan ceramah dan membaca buku saja.
- 5) Walaupun sumber buku yang diberikan untuk menunjang proses belajar sudah menarik karena penuh dengan warna, tetapi buku tersebut masih memiliki kekurangan. Seperti penggunaan tata bahasa yang sulit dimengerti. Kalimat yang digunakan kurang memotivasi siswa dan terlalu baku.
- 6) Pada proses pembelajaran dikelas, guru hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar utama. Tanpa menggunakan media lain untuk menunjang belajar.
- 7) Kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran yaitu dari sumber belajar, media dan metode yang digunakan guru dalam penyampaian materi. Walaupun sumber belajar sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas satu yaitu buku disajikan dengan gambar dan memiliki warna yang cerah, tetapi pengembang menemukan beberapa kekurangan seperti penggunaan kata yang terkesan kaku. Terlepas dari kekurangan maupun kelebihan yang dimiliki buku tersebut. Pada dasarnya metode penyampaian dan media pendukung

yang digunakan menjadi alasan pengembang dalam membuat media sederhana ini. Proses penyampaian materi oleh guru yang terbatas dengan metode ceramah, yang membuat siswa terlihat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu tidak adanya media pendukung lain tentunya sangat disayangkan mengingat peserta didik merupakan siswa sekolah dasar dimana mereka membutuhkan contoh konkret dari sebuah materi yang diajarkan.

2. Tahap Instructional Spesification (Spesifikasi Pembelajaran)

Berikut ini merupakan perumusan spesifikasi pembelajaran yang sudah diubah oleh pengembang berdasarkan hasil diskusi dengan Ahli materi.

Tabel 4.1.

Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran dan Kegiatan Pembelajaran

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
PPKn	1.1 Mengidentifikasi keberagaman pengalaman	Pengalaman Sedih dan Senang	Mencari tahu pengalaman yang berhubungan dengan perasaan sedih dan senang.
Bahasa Indonesia	2.1 Menceritakan pengalaman yang pernah terjadi dilingkungan rumah	Ungkapan Pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca dan menyusun aktivitas yang berkaitan dengan pengalaman - Mengidentifikasi kata Tanya yang sesuai dengan kalimat.

SBdP	3.1 Menampilkan karya seni	Elemen gambar	Mewarnai gambar yang sudah disediakan.
Matematika	4.1 Mengidentifikasi perbedaan bilangan	Bilangan Cacah	Membedakan bilangan yang termasuk pada puluhan dan satuan.

3. Tahap Prototype (Uji Coba Soal)

Berikut ini adalah kisi-kisi instrument yang telah dibuat pengembang:

- 1) Kisi-kisi yang berupa kuesioner untuk ahli media sebanyak 20 butir. (terlampir)
- 2) Kisi-kisi yang berupa kuesioner untuk ahli materi sebanyak 15 butir. (terlampir)
- 3) Kisi-kisi yang berupa kuesioner untuk pengguna sebanyak 13 butir. (terlampir)

4. Tahap Product Development (Pengembangan Produk)

Pengembang menyusun tahapan sendiri didalam membuat media Lapbook. Dimana terdapat 6 tahapan, yaitu :

a) Menentukan Tema yang akan digunakan

Tema yang ditentukan dipilih dan disesuaikan atas diskusi pengembang dengan guru. Tema "*Pengalamanku*" dipilih karena merupakan tema pertama pada tahun ajaran semester ganjil. Tema terdapat dalam buku belajar D. Terdapat beberapa kompetensi dasar. Tetapi pengembang dan guru yang bersangkutan telah menentukan KD mana yang akan dicapai. Cover dari lapbook sendiri merupakan halaman kosong dari kertas buffalo. Siswa diberikan label judul *Pengalamanku* yang dapat diwarnai.

b) Membuat storyboard

Pembuatan storyboard ini penting dilakukan oleh penulis. Untuk menentukan aktivitas dan kegiatan apa yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Storyboard yang dibuat berdasarkan hasil diskusi dengan ahli materi (terlampir)

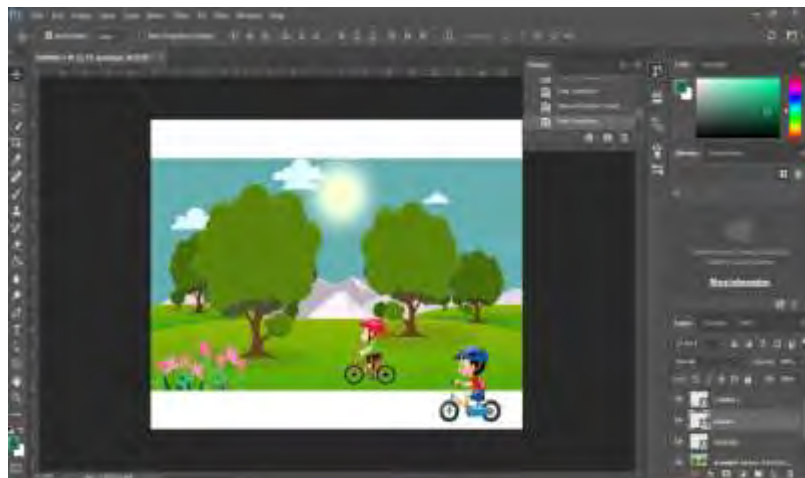
c) Menentukan dan Mendesain gambar

Setelah hasil diskusi dengan ahli media, didapatkan saran antara lain yaitu mendesai gambar yang akan digunakan sendiri. Jika awalnya pengembang ingin menggunakan gambar yang telah

terkenal dikalangan anak-anak seperti tayo, Barbie, upin-ipin dll. Tetapi ahli media memberi saran untuk mendesai gambar sendiri agar terhindar dari hak cipta. Pendesainan gambar dilakukan menggunakan CorelDrawx7 dan Adobe photosop CC'17.



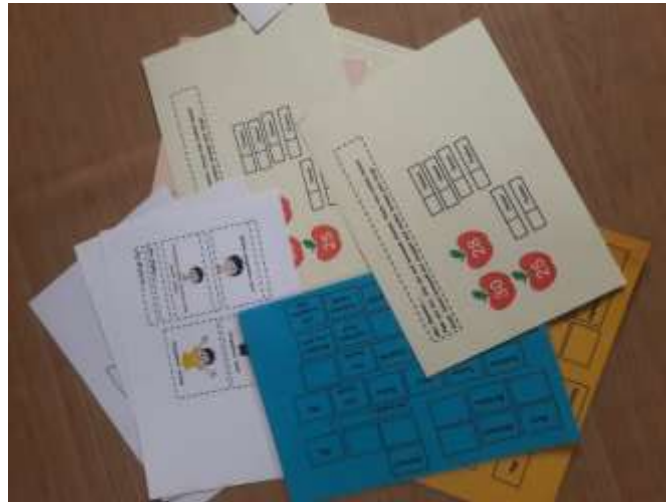
Gambar 4.1. Pemandangan Awal



Gambar 4.2. Pengeditan Gambar

d) Proses Pencetakan gambar

Hasil dari gambar yang sudah dicetak.



Gambar 4.3. Gambar yang telah dicetak

e) Proses pemotongan kertas

Gambar yang telah dicetak kemudian di gunting sesuai dengan garis gunting yang telah ditentukan.



Gambar 4.4. Pemotongan Gambar

f) Proses penggabungan media Lapbook

Setelah gambar-gambar tersebut digunting. Proses akhir yang dilakukan adalah melakukan penggabungan gambar dengan pola lapbook dengan cara dilem menggunakan lem kertas maupun doubletip. Sedangkan untuk bagian yang menggunakan magnet dilem menggunakan lem tembak.



Gambar 4.5. Penggabungan Gambar

5. Product Tryout (Ujicoba Produk)

Adapun hasil ujicoba yang diperoleh pengembang yaitu :

1) *Expert Review*

Hasil yang diperoleh yaitu pada instrumen ahli media didapatkan rata-rata sebesar 3.5. Pada ahli materi diperoleh rata-rata

sebesar 3.4. Keseluruhan hasil expert review mendapat nilai rata-rata 3.4 yang dikategorikan bahwa media Lapbook Sangat Baik.

2) *One to One*

Pada tahap ini media Lapbook diujicobakan kepada 3 orang siswa dengan ranah kognitif yang berbeda. Hasil yang diperoleh yaitu; 3.5 untuk siswa pertama, 4.0 untuk siswa kedua dan 4.0 untuk siswa ketiga. Keseluruhan rata-rata yang diperoleh adalah 3.8 yang dikategorikan bahwa media Lapbook Sangat Baik.

3) *Small Group*

Pada tahap small Group, ujicoba dilakukan dengan melibatkan 6 orang siswa secara berkelompok. Diperoleh hasil (a) 4.0 untuk kelompok 1, (b) 3.5 untuk kelompok 2 dan (c) 4.0 untuk kelompok 3. Keseluruhan hasil rata-rata yang diperoleh adalah 3.8. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut media Lapbook dikategorikan Sangat Baik.

6. Product Revision (Revisi Produk)

Pada tahapan ini pengembang melakukan diskusi kepada ahli materi maupun ahli media didalam proses pengembangan media Lapbook. Berikut hasil yang didapatkan :

a. Ahli Materi

Tabel 4.2.

Saran dan Perbaikan dari Ahli Media

Saran	Perbaikan
Sebaiknya font yang digunakan diganti yang sesuai dengan karakteristik siswa dasar seperti font yang berjenis handwriting.	Sebelumnya font yang digunakan adalah Comic Sans kemudian diganti menjadi MV Boli dengan ukuran yang disesuaikan.
Sebaiknya ilustrasi gambar yang digunakan didesain sendiri tidak apa2 jika jelek yang penting diusahakan didesain sendiri. Kemudian ilustrasi untuk pengalaman senang dan sedih kalo bisa tidak hanya muka saja tetapi menggunakan ilustrasi setengah badan.	Saran ini sudah diperbaiki, pengembang yang sebelumnya mencari gambar diinternet sehingga ilustrasi gambar yang digunakan berbeda-beda akhirnya pengembang memutuskan untuk mendesain sendiri. Ada beberapa gambar yang

	didownload kemudian dihias lagi agar menjadi berbeda.
Sebaiknya kertas yang digunakan dipilih yang berkualitas baik, lihat dari sisi ketebalan dan lain2. Coba print menggunakan art paper atau kertas denga jenis glossy.	Sebelumnya penulis menggunakan kertas hvs 80gr dan concord 90 gr. Atas saran ahli dilakukan perbaikan menggunakan kertas yang lebih tebal yaitu concord 220gr dan kertas foto. Kemudian ada sebagian yang di laminating.
Sebaiknya cara belajarnya diubah jangan memasukkan karena akan sulit dan takut kertas sobek. Coba tambah filecro.	Iya sebelumnya memang cara belajarnya dengan memasukkan kerta. Tapi atas saran ahli akhirnya pengembang menggunakan filecro dan besi magnet.
Sebaiknya kamu bikin pola lapbooknya kamu desain kemudian kamu printing saja dipercetakan.	Saran tersebut tidak diganti, karena pengembang telah memberi alasan kepada ahli media kenapa menggunakan

	kertas karton buffalo. Karena konsep dari Lapbook adalah menggunakan kertas buffalo. Jika pola dilakukan dengan pencetakan akan menghilangkan konsep dari media sederhana itu sendiri.
--	--

b. Ahli Materi

Tabel 4.3.

Saran dan Perbaikan dari Ahli Materi

Saran	
Ibu Wahyu	Ibu Wahyu
Materinya sudah sesuai dengan buku ajar. Tidak melenceng. Media yang dibuat sudah bagus. Tetapi agak repot membuatnya menurut ibu.	Ibu wahyu memberi masukan terhadap media. Karena beliau melihat materi sudah sesuai. Ibu wahyu mengatakan kalo sulit membuat lapbook.
Medianya bagus merangsang motivasi tapi kalo bisa ukuran	Atas masukan ini sudah saya perbaiki. Sebelumnya saya

huruf yang digunakan diperbesar.	menggunakan font 14 sampai 16. Setelah saya revisi ukuran font saya sesuaikan dengan pola Lapbook.
----------------------------------	--

7. Operation Analysis (Analisis Operasi)

Proses awal yang dilakukan pengembang untuk mengembangkan media Lapbook yaitu dengan cara melihat tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang ditetapkan pada tahap spesifikasi pembelajaran. Setelah itu pada tahap uji coba pengembang memanfaatkan pedoman observasi diringi dengan pemberian kuesioner kepada siswa kelas 1. Wawancara dilakukan saat ujicoba one to one.

Selanjutnya membuat kisi-kisi untuk ahli materi dan media, sekaligus mengembangkan media lapbook. Selanjutnya melakukan validasi instrument kepada validator yaitu Pak Mulyadi. Kemudian memberikan lembar instrument kepada ahli media maupun materi beserta produk yang dibuat, dengan tujuan melihat kelayakan media lapbook baik dari segi materi maupun media.

Langkah selanjutnya melakukan evaluasi one-to-one dan small group. Dan terakhir memberikan kuesioner sederhana kepada siswa atas media Lapbook.

Lapbook adalah media sederhana yang mudah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan mudah untuk diduplikasikan oleh guru. Media ini dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka di dalam belajar.

Kelebihan dari produk ini adalah mudah untuk digunakan, dan terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan siswa. Jika biasanya proses belajar dengan buku ajar terbatas dengan membaca dan mendengarkan guru saja, dengan lapbook siswa dapat melakukan kegiatan seperti mencocokkan, menulis, mewarnai serta belajar bekerja sama dengan teman sebangkunya untuk menyelesaikan soal bersama.

C. Karakteristik Produk

1. Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran yang dihasilkan adalah media Lapbook dengan tema "*Pengalamanku*". Dalam pengembangan media ini konren disesuaikan dengan kurikulum yang ada dan berpacu pada buku ajar siswa. Model pengembangan yang di gunakan adalah Baker and Schutz, di mana model ini memiliki tahapan yang

sistematis dan sesuai dengan langkah-langkah dalam pengembangan media lapbook. Berikut adalah spesifikasi dari media Lapbook :

- a) Jenis Produk : Lapbook Tematik
- b) Ukuran : 29 cm x 13 cm
- c) Jenis Kertas : Buffalo dengan ketebalan 220 gr
- d) Warna : Merah, biru, dan kuning
- e) Huruf : MV Boli
- f) Sasaran : Siswa kelas 1 SD MI Jamiat

Kheir putri

2. Kelebihan Produk

- a. Materi yang disajikan memiliki banyak aktivitas kerja tidak terbatas pada membaca buku saja.
- b. Materi dikelompokkan berdasarkan kompetensi dasar yang disesuaikan dengan buku ajar.
- c. Mudah digunakan dan diduplikasikan.
- d. Ukuran yang cukup besar sehingga memudahkan siswa di dalam membaca dan melihat

D. Prosedur Pemanfaatan

Media Lapbook dapat dimanfaatkan sebagai alternative lain di dalam proses pembelajaran. Media ini dibuat menarik dengan menyajikan berbagai aktivitas kerja sesuai dengan tema yang ada. Dalam penggunaannya dibutuhkan fasilitator antara lain guru maupun orang tua mereka untuk memberitahukan instruksi kerja apa yang harus dilakukan dan memberikan tugas untuk siswa agar dapat belajar secara aktif. Tahapan penggunaannya yaitu.

1. Guru memberikan salam
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. **(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).**
3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.
4. Guru membagikan media Lapbook kesetiap meja.
5. Siswa diberi waktu untuk melihat dan membaca tulisan yang ada di dalam Lapbook.
6. Pembiasaan membaca 10 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh agama..

Ayo Belajar

1. Guru membuka pelajaran dengan membuka Lapbook yang dimiliki, dan menjelaskan arti dari pengalaman.
2. Tanyakan kepada siswa apakah mereka memahami arti dari pengalaman.

3. Ajak siswa untuk membaca arti dari pengalaman sesuai kalimat yang tertera di Lapbook.
4. Guru membaca arti dari pengalaman diiringi dengan siswa.
5. Setelah memahami arti dari pengalaman. Siswa diminta membedakan keberagaman pengalaman.
6. Disajikan dua jenis pengalaman yang berbeda pada media Lapbook, yaitu pengalaman sedih dan senang.
7. Tanyakan kepada siswa apa arti dari pengalaman sedih dan senang.
8. Selanjutnya terdapat komponen kalimat yang menunjukkan pengalaman.
9. Ajak siswa untuk mengidentifikasi kalimat tersebut masuk ke dalam jenis pengalaman sedih atau senang.
10. Berikan kesempatan pada beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Ayo Mengamati

1. Guru membacakan kalimat yang berkaitan dengan pengalaman.
2. Selesai membaca, guru menyuruh siswa untuk menulis kalimat yang benar.
3. Disajikan penulisan kalimat yang salah pada Lapbook.
4. Tanyakan kepada siswa apakah penulisan kalimat ini benar?
5. Diskusikan bersama siswa bagaimana penulisan yang benar.
6. Siswa diminta untuk menulis kalimat yang berkaitan dengan pengalaman sesuai dengan penulisan yang benar.

Ayo Berlatih

1. Siswa diminta membaca paragraf yang telah disajikan pada media Lapbook.

2. Selain itu, siswa diminta untuk menyusun puzzle yang berkaitan dengan paragraf yang telah disajikan.
3. Tunjukkan kepada siswa potongan-potongan gambar puzzle.
4. Ajak siswa menyusun puzzle tersebut bersama-sama dengan teman sebangkunya.
5. Selanjutnya disajikan jenis-jenis kata tanya.
6. Siswa diminta untuk mencocokkan kata tanya sesuai dengan kalimat yang benar.
7. Ajak siswa untuk bekerja sama di dalam menyelesaikan tugas yang disajikan pada media Lapbook.

Ayo Mewarnai

1. Guru menjelaskan gambar yang tersedia dimedia Lapbook.
2. Siswa diminta untuk mengeluarkan peralatan mewarnai.
3. Ajak siswa mewarnai gambar sesuai dengan imajinasi mereka.
4. Beri siswa waktu 30 menit untuk mewarnai gambar yang telah disediakan pada media Lapbook.
5. Selanjutnya disajikan gambar buah yang disesuaikan dengan gambar sebelumnya.
6. Guru menjelaskan mengenai bilangan cacah
7. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai bilangan yang termasuk pada puluhan dan satuan.
8. Disajikan angka pada media Lapbook
9. Siswa diminta untuk menulis angka yang termasuk ke dalam bilangan puluhan maupun satuan.

1. Sebagai penutup guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu.
2. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

E. Data Hasil uji Coba Produk

Hasil ujicoba yang telah dilakukan kemudian diolah dengan statistika sederhana yaitu dengan menggunakan nilai rata-rata.

1. Hasil Expert Review

Adapun hasil expert review adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4

Rata-rata Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Skor Rata- rata
1	Bahasa	3.5
2		
3	Struktur Kalimat	4
4		
5		
6	Layout	3
7	Ilustrasi	3.4

8		
9		
10		
11		
12	Warna	3.25
13		
14		
15		
16	Produksi	3.6
17		
18		
19		
20		
Rata-rata keseluruhan hasil ujicoba		3.5

Berdasarkan hasil uji coba pada ahli media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5 yang menunjukkan bahwa kualitas media Lapbook dapat dikatakan Sangat Baik.

Tabel 4.5.

Rata- rata Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Rata-rata
1	Tujuan	3.6
2		
3		
4	Isi Materi/ Pelajaran	3.5
5		
6		
7		
8	Strategi/Metode	3.6
9		
10		
11	Alat/ Sumber Belajar	3.3
12		
13		
14	Evaluasi	3.0
15		
Rata-rata keseluruhan hasil ujicoba		3.4

Berdasarkan hasil uji coba pada kedua ahli materi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.4 dengan hasil sangat baik.

Dari data yang pengembang dapatkan melalui proses uji coba produk pada ahli materi dan media, Berikut penilaian rata-rata yang dihasilkan :

Tabel 4.6.

No.	Keterangan Ahli	Skor Rata-rata Penilaian
1.	Ahli Media	3.5
2.	Ahli Materi	3.4
Hasil rata-rata kualitas media Lapbook		3.4

Berdasarkan data uji coba produk yang terdapat pada tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa kualitas media Lapbook Tematik dengan tema Pengalamanku untuk siswa sekolah dasar dapat dikatakan sangat baik. Hasil yang diperoleh dari ahli materi yaitu 3,4 sedangkan dari ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.5

1. Hasil Uji Coba *One to One*

Dalam uji coba one-to-one yang dilakukan di Yayasan Jamiat Kheir Putri dengan jumlah responden 3 orang siswa diberikan kuesioner sederhana dimana pada proses menilai siswa

dibimbing dalam mengisinya. Berikut rekapitulasi data yang diperoleh :

Tabel 4.7
Hasil Analisis Kuesioner Ujicoba One-to-One

No	Aspek	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3
1	Materi	3.5	4.0	3.3
2				
3	Bahasa	3.5	4.0	4.0
4				
5	Tipografi	3.5	4.0	4.0
6				
7	Gambar	3.5	4.0	4.0
8				
9	Warna	3.5	4.0	4.0
10				
11	Produksi	3.5	4.0	4.0
12				
13				
Jumlah		3.5	4.0	4.0
Hasil Rata-rata kualitas produk keseluruhan		3.8		

Berdasarkan hasil uji coba One to One yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata 3.8 dimana berdasarkan acuan skala penilaian maka kualitas media lapbook dapat dikatakan Sangat Baik. Data ini diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah melihat media lapbook. Sebagai verifikasi data yang telah diperoleh dilakukan wawancara kepada setiap siswa yang mengikuti ujicoba one to one.

2. Hasil uji Coba Small Group

Ujicoba ini dilakukan di Yayasan Jamiat Kheir Putri dengan jumlah responden 6 orang. Berikut data yang diperoleh :

Tabel 4.8
Hasil Analisis Kuesioner Small Group

No	Aspek	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1	Materi	4.0	3.5	4.0
2				
3	Bahasa	4.0	3.5	4.0
4				
5	Tipografi	4.0	3.5	4.0
6				
7	Gambar	4.0	3.5	4.0

8				
9	Warna	4.0	3.5	4.0
10				
11	Produksi	4.0	3.5	4.0
12				
13				
Jumlah		4.0	3.5	4.0
Hasil Rata-rata kualitas produk keseluruhan		3.8		

Berdasarkan hasil uji coba Small group diperoleh nilai rata-rata 3.8 dimana berdasarkan acuan skala penilaian maka kualitas media lapbook dapat dikatakan Sangat Baik. Data ini diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah melihat media lapbook.

F. Keterbatasan Pengembangan

Dalam mengembangkan media Lapbook Tematik dengan tema *Pengalamanku* terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan oleh pengembang :

1. Ada beberapa materi yang sengaja dihilangkan atas diskusi yang dilakukan dengan Ahli materi. Materi yang disajikan disesuaikan dengan aktivitas yang terdapat dalam media Lapbook.
2. Pengembang hanya menyajikan Lapbook secara sederhana dengan mengandalkan kertas buffalo. Kertas ini memiliki masa waktu pemakaian dalam artian terbatas waktu karena pada akhirnya kertas ini bisa sobek maupun rusak.
3. Waktu produksi yang terbatas, membuat pekerjaan dalam proses produksi hingga pengemasan media ini menjadi kurang maksimal.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tujuan Penelitian ini adalah menghasilkan media Lapbook Tematik. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang bertema “Pengalamanku”. Produk media Lapbook ini mampu memotivasi siswa di dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar sekaligus melakukan berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan bersama teman-temannya. Prosedur pengembangan media ini menggunakan model pengembangan Baker & Schutz. Model ini memiliki tujuh tahapan yang menjadi acuan bagi para pengembang media. Pengembang Lapbook tematik disesuaikan dengan ke tujuh tahapan yang terdapat pada model baker & Schutz, berikut penjabarannya :

1. Formulasi Produk (Formulation Product)

Pada tahapan ini pengembang melakukan pengamatan langsung disekolah. Dari hasil pengamatan langsung ditemukan beberapa masalah yang ada, selanjutnya pengembang melakukan wawancara dengan guru, kepala sekolah maupun kepada siswa. Setelah ditemukannya masalah yaitu minimnya sumber belajar

yang digunakan atau dengan kata lain tidak ada sumber belajar lain selain buku ajar. Hal selanjutnya yang dilakukan pengembang adalah meminta izin kepada kepala sekolah untuk membantu mereka dalam mencari solusi dari masalah tersebut. Setelah ditemukan masalah yang berkaitan dengan proses belajar siswa yang mana minimnya sumber belajar bagi siswa. Maka dari itu pengembang memutuskan untuk mencari media yang dianggap cocok dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan juga mudah untuk diterapkan maupun dititru oleh guru. Lapbook adalah media yang menjadi pilihan pengembang. Alasan pemilihan media ini karena sesuai dengan pendekatan tematik, yang mana Lapbook memiliki kegiatan belajar yang memungkinkan berbagai aktivitas belajar terjadi.

2. Spesifikasi Pembelajaran (Instructional Specification)

Tahapan ini pengembang melakukan perumusan standar kompetensi, perumusan materi, kegiatan belajar, dan tujuan belajar apa yang akan dicapai.

3. Uji Butir Soal (Prototype)

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun kisi-kisi instrumen kuesioner. Kuesioner tersebut diberikan kepada ahli media sebanyak 20 butir, ahli materi sebanyak 15 butir. Dan untuk

pengguna pada ujicoba one to one dan small group sebanyak 13 butir.

4. Pengembangan Produk (Product Development)

Tahap ini merupakan tahapan pengembangan untuk memulai melakukan pengembangan media Lapbook. Pengembang membuat tahapan sendiri untuk membuat media Lapbook. Ada delapan tahapan yaitu : Menentukan tema apa yang akan digunakan sebagai acuan untuk membuat Lapbook, selanjutnya membuat storyboard, kemudian mendesain gambar karakter yang digunakan. Lalu mendownload gambar yang sulit untuk didesain kemudian dilakukan pengeditan agar gambar download sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu dilakukan pengeditan pada gambar maupun penggunaan kata, font, besar huruf. Setelah selesai baru dilakukan pencetakan gambar, dan pengguntingan. Tahap akhir yaitu penggabungan semua gambar tadi kedalam pola Lapbook sederhana yang sebelumnya telah digunting.

5. Ujicoba Produk (Product Tryout)

Pada tahap ini pengembang melakukan ujicoba produk melalui 3 tahapan yaitu :

1) Expert Review

Berdasarkan hasil ujicoba expert review yaitu ahli media dan ahli materi di dapatkan hasil rata-rata 3.4. Dan dari hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa media Lapbook Tematik dengan tema *Pengalamanku* memiliki kualitas yang sangat baik.

2) One to One

Pada tahap One to One, media diujicobakan kepada 3 orang siswa. Berdasarkan hasil ujicoba one to one didapatkan hasil rata-rata 3.8 dan hasil tersebut mengindikasikan bahwa media Lapbook memiliki kualitas sangat baik.

3) Small group

Pada tahap small group, media Lapbook di ujicobakan kepada 6 orang siswa. 1 kelompok beranggotakan 2 orang. Berdasarkan hasil ujicoba diperoleh rata-rata 3.8. Hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa media Lapbook memiliki kualitas sangat baik dan dapat digunakan untuk kegiatan belajar siswa sekaligus menjadi alternatif sumber belajar lain selain buku ajar.

6. Revisi Produk (Product Revision)

Pada tahapan ini pengembang menindaklanjuti masukan oleh ahli media, ahli materi maupun dosen pembimbing untuk menjadikan desain maupun model Lapbook menjadi lebih baik.

7. Analisis Operasi (Operations Analysis)

Dari hasil analisis kebutuhan hingga uji coba produk, kemudian dilakukan revisi dan selanjutnya dilakukan ujicoba kembali. Produk yang pengembang hasilkan yang berupa media Lapbook ini dapat digunakan sebagai alternative sumber belajar bagi siswa mengingat hasil penilaian yang diperoleh.

B. Implikasi

Implikasi dari media Lapbook ini adalah :

1. Media ini menarik minat siswa dan memotivasi mereka dalam belajar. Kegiatan belajar menjadi menyenangkan karena tidak hanya berfokus pada membaca saja.
2. Media Lapbook ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pengalamanku. Dalam proses penggunaanya media ini merangsang keingintahuan siswa.

C. Saran

1. Bagi peneliti lain yang memiliki minat sama dalam mengembangkan media pembelajaran Lapbook untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam. Serta mencari banyak sumber lain dikarenakan untuk menemukan sumber buku yang mebahas Lapbook secara khusus sangatlah sulit ditemukan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arief S. Sadiman, dkk . 2012. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011 . *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Atwi Suparman. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2012. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Derek Rowntree. 1994. *Preparing materials for open, distance, and flexible learning*. London: Kogan.
- Dr. Sukiman, M.Pd. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Ega Rima Wati. 2016. *Mengenal Media Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.

- Iru, La, dan La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Made Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- M. Hosman. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M. Rohman dan Sofan Amri. 2013. Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Musfiqon dan Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik* Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mudhoffir. 1996. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. 2003. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : CV. Milaka Galiza.
- Paul Suparno. 2011. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jogjakarta: Kanisius.
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP).
- Robert L. Baker dan Richard E. Schutz, Instructional Product Development, (Kanada: Van Nostrand Reinhold Ltd., 1971)
- Santi Susanti dan Sri Zulaihati. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.

Suyono dan Hariyanto. 2015. *Impelementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Seels, Barbara B. dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 12*. Diterjemahkan oleh: Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M. Sc., Drs. Raphael Rahardjo, M. Sc. (alm.), dan Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M. Sc. (alm.). Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.

Suharsimi Arikunto. 2002 . *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wina Sanjaya .2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Media Group.

Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Media Group.

Yusufhadi Miarso, dkk. 1994. *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali.

Sumber Lain

(Undang-undang)

Republik Indonesia. 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

(Journal)

Annadya, Andyana dan Meylia Elizabeth Ranu. 2017. "Pengembangan Media Lapbook Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi

Perkantoran Kelas 3 di SMKN 1 Surabaya”. Jurnal Penelitian Univeristas Negeri Surabaya.

Hidayati, Nurul. 2013. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi kelas XI Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo”. Jurnal Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

Setiamihardja, Realin. 2009. “Pendekatan Tematik di kelas I Sekolah Dasar”. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Indonesia.

Munawaroh, Isniatun. 2012. “Pembelajaran Tematik dan Aplikasinya di Sekolah Dasar”. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.

Nuryanto, Apri. 2006. “Media Pembelajaran”. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.

(Internet)

<https://hubpages.com/education/lapbooking> (website komunitas lapbook)

Life Plus Homeschooling

(<https://www.youtube.com/watch?v=Sh46O4qJKGI&index=10&list=WL>)

LAMPIRAN

**YAYASAN PENDIDIKAN
JAMIAT KHEIR**

MADRASAH IBTIDAIYAH PUTRI
Status : DISAMAKAN
Kep. No. A/MJ-1/S/PP-30,2/1181/1994



مؤسسة
مدارس جمعية خير

Jl. Kebon Kacang 41 NO.19, TELP (021) 3192172, JAKARTA PUSAT 10340 - INDONESIA

SURAT KETERANGAN

NO: 057 / M.J.K.P/58/I/ 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faridah S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : MI Jamiat Khair Putri

Jalan Kebon Kacang 41/19 Tanah Abang Jakarta Pusat

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rahmi
NIM : 1215125740
Program Studi : S-1 / Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di MI Jamiat Khair Putri, pada tanggal 8 s/d 22 Januari, dalam rangka melengkapi penyusunan skripsi yang berjudul : **"Pengembangan Lapbook Tematik untuk Sekolah Dasar"**

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 26 Januari 2018

Kepala MI Jamiat Khair Putri


Faridah S. Pd



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faksimile : Rakan : (021) 4893854, PR I : 4893730, PR II : 4893918, PR III : 4893926, PR IV : 4893962
BUK : 4759030, BAKHUM : 4759081, ISK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893730, Bagian Krangas : 4892414, Bagian Koperasi : 4890533, Bagian Hutan : 4896286
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 3751C/UN39.12/KM/2017
Lamp.
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

31 Oktober 2017

Yth. Kepala Sekolah MI Jamiat Khair Putri
Jl. Kebon Kacang 41 No.18
Jakarta Pusat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Nama	Rafmi
Nomor Registrasi	1215125750
Program Studi	Teknologi Pendidikan
Fakultas	Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP	083815502305

Dengan ini kami mohon dibenarkan ipn mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul

"Pengembangan Lapbook Tematik Untuk Sekolah Dasar"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat



Ward Basundya, SH
NIP. 19930403 198510 2 001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI KONSTRUKSI

Petunjuk Pengisian

1. Silakan lakukan pengisian untuk menilai instrumen evaluasi yang dikembangkan untuk pengembangan Modul Pembelajaran Lapangan Terpadu untuk siswa sekolah dasar tingkat rendah pada jenjang kelas Rupa Rupa.
2. Silakan berikan penilaian pada tiap butir soal sesuai dengan pemahaman dan cara yang digunakan.
3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala yang dianggap benar, yang memiliki makna:
4 = sangat benar, 3 = benar, 2 = cukup benar, 1 = tidak benar.
4. Berilah tanda silang (X) pada satu jawaban untuk butir soal.

INSTRUMEN EVALUASI FOMATIF ASIL MATERI Pengembangan Modul Lapangan Terpadu Untuk Siswa Dasar

Nomor Butir Soal	Kunci Penyelesaian								Ketepatan
	Benar dengan kategori aspek dalam format instrumen				Benar dengan indikator dalam format instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	
2.				✓				✓	
3.			✓				✓		
4.				✓				✓	
5.				✓				✓	
6.			✓				✓		
7.			✓				✓		
8.				✓				✓	
9.				✓				✓	
10.			✓				✓		
11.			✓				✓		
12.			✓				✓		
13.				✓				✓	
14.				✓				✓	
15.				✓				✓	

B. INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF AHLI MEDIA "Pengembangan Media

Lapbook Tematik Untuk Sekolah Dasar"

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	
2.				✓				✓	
3.				✓				✓	
4.			✓				✓		
5.			✓				✓		
6.				✓				✓	
7.				✓				✓	
8.				✓				✓	
9.				✓				✓	
10.				✓				✓	
11.			✓				✓		
12.				✓				✓	
13.				✓				✓	
14.				✓				✓	
15.				✓				✓	
16.				✓				✓	
17.				✓				✓	
18.				✓				✓	
19.			✓				✓		
20.			✓				✓		

C. INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF PENGGUNA "Pengembangan Media

Lapbook Tematik Untuk Sekolah Dasar"

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Aspek	Butir Soal	No. Soal
Verbal	Bahasa	
	Kejelasan Bahasa yang digunakan pada media Lapbook	1
	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar.	2
	Struktur Kalimat	
	Kesesuaian pemilihan kata dengan tingkat pemahaman siswa	3
	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan pada bagian cover media Lapbook	4
	Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi media Lapbook	5
	Daya tarik layout pada cover media depan media Lapbook	6
Visual	Gambar	
	Kejelasan gambar yang digunakan dalam menyampaikan materi.	7
	Kesesuaian ilustrasi gambar yang ditampilkan dengan teks	8
	Kejelasan ilustrasi gambar secara keseluruhan	9
	Daya Tarik gambar secara keseluruhan	10
	Kemampuan media Lapbook untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi	11
	Warna	
	Daya Tarik warna yang digunakan dalam media Lapbook	12
	Kesesuaian penggunaan warna dengan objek asli	13
	Konsistensi penggunaan warna background dengan teks	14
	Kesesuaian komposisi warna secara keseluruhan	15

Produksi	Kualitas kertas yang digunakan	16
	Kemudahan penggunaan media Lapbook	17
	Kualitas perekatan pada media Lapbook	18
	Fleksibel atau mudah dibawa	19
	Bahan media Lapbook	20

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

Aspek	Butir Soal	No. Soal
Tujuan	Kesesuaian isi Lapbook dengan tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian isi media Lapbook dengan kompetensi dasar	2
	Kesesuaian media lapbook untuk memotivasi siswa	3
	Kesesuaian sistematika Lapbook dengan kegiatan pembelajaran	4
Isi/ Materi Pelajaran	Kesesuaian isi media Lapbook dengan materi pelajaran sekolah	5
	Penggunaan bahasa dalam media Lapbook sesuai dengan tingkat usia siswa	6
	Kosakata yang digunakan mudah dimengerti	7
Strategi/ Metode	Daya Tarik metode penyampaian menggunakan media Lapbook	8
	Kesesuaian metode penyampaian media Lapbook dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	9
	Dapat menciptakan intreraksi antara siswa dengan media lapbook dalam pembelajaran	10
Alat/ Sumber belajar	Efisiensi media Lapbook dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa	11
	Keefektifan media Lapbook dalam memperjelas materi pelajaran	12
	Kesesuaian isi media Lapbook dengan sumber belajar yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran	13

Evaluasi	Kesesuaian latihan yang diberikan dalam media Lapbook dengan tujuan pembelajaran	14
-----------------	--	----

KISI-KISI INSTRUMEN SISWA

Aspek	Butir Soal	No. Soal
Materi	Kesesuaian isi Lapbook dengan materi pelajaran sekolah	1
	Kesesuaian isi media Lapbook	2
	Kelengkapan isi media Lapbook	3
Bahasa	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
	Kejelasan kalimat dalam media lapbook	5
Tipografi	Kesesuaian ukuran huruf dengan gambar secara keseluruhan	6
	Kejelasan tingkat keterbacaan huruf	7
Gambar	Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan materi	
	Daya Tarik gambar yang digunakan	8
Warna	Kesesuaian penggunaan warna dengan objek aslinya	9
	Daya Tarik warna yang digunakan dalam media lapbook	10
Produksi	Kemudahan penggunaan media Lapbook	11
	Fleksibel atau mudah dibawa	12
	Bahan Media Lapbook	13

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : Kunto Iman
 Jabatan : Dosen TP
 Lembaga :
 Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk melakukan evaluasi formatif pada media pembelajaran lapbook.
2. Beri tanda ceklis (✓) pada kotak yang tersedia sesuai dengan penilaian Anda terhadap produk pembelajaran berbentuk bahan belajar multimedia.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-4 dengan penjelasan sebagai berikut:
 - 1 berarti Kurang Baik
 - 2 berarti Cukup Baik
 - 3 berarti Baik
 - 4 berarti Sangat Baik

No.	Butir Instrumen	Nilai			
		1	2	3	4
1	Bahasa yang digunakan pada media Lapbook jelas dan tidak menimbulkan salah tafsir			✓	
2	Penggunaan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar.				✓
3	Kesesuaian pemilihan kata dengan tingkat pemahaman Siswa				✓
4	Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian cover depan media Lapbook				✓
5	Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi media Lapbook				✓



6	Daya Tarik Layout pada cover depan media Lapbook menarik			✓	
7	Kejelasan gambar yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar			✓	.
8	Kesesuaian ilustrasi gambar yang ditampilkan dengan teks				✓
9	Kejelasan ilustrasi gambar secara keseluruhan				✓
10	Daya tarik pada gambar yang di gunakan			✓	
11	Kemampuan media Lapbook dalam memudahkan siswa dalam memahami materi ajar			✓	
12	Daya tarik warna yang digunakan dalam media Lapbook			✓	
13	Kesesuaian penggunaan warna pada ilustrasi gambar dengan objek aslinya			✓	
14	Konsistensi penggunaan warna background dengan teks			✓	
15	Kesesuaian komposisi warna secara keseluruhan				✓
16	Kualitas kertas yang digunakan baik			✓	
17	Kemudahan penggunaan media Lapbook				✓
18	Kualitas perekatan pada media Lapbook				✓
19	Kemudahan didalam penggunaan				✓
20	Daya tahan bahan pada Media Lapbook baik atau tidak mudah rusak			✓	

1. Apakah kelebihan atau keunggulan dari media Lapbook ini ?

- *tidak mahal digambarkan oleh anak-anak*
- *mudah dibuatnya.*
- *membuka beragam pilihan aktivitas*
- *Mudah digunakan & diduplikasi oleh guru.*

2. Apakah kekurangan atau kelemahan dari media Lapbook ini ?

- *Kualitas material fisik masih rawan kerusakan*
- *Sudut tajam golongan kertas terlaminate plastik cukup tajam.*

3. Apakah Bapak/ ibu memiliki saran untuk meningkatkan kualitas media Lapbook ini ?

- peningkatan kualitas bahan material fisik
- hilangkan sudut tajam potongan kertas terutama untuk plastiknya.



29/ 2018.
/01

Kunto Lutan.

INSTRUMEN EVALUASI

AHLI MATERI

Nama Ahli : Wahyu Saptorini
 Jabatan : Guru Kelas
 Lembaga : MI Jamiat Khair Putri Tanah Abang Jak-Pus
 Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk melakukan evaluasi formatif pada media pembelajaran lapbook.
2. Beri tanda ceklis (✓) pada kotak yang tersedia sesuai dengan penilaian Anda terhadap produk pembelajaran berbentuk bahan belajar multimedia
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-4 dengan penjelasan sebagai berikut:
 - 1 berarti Kurang Baik
 - 2 berarti Cukup Baik
 - 3 berarti Baik
 - 4 berarti Sangat Baik

No.	Butir Instrumen	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi Lapbook dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kesesuaian isi media Lapbook dengan kompetensi dasar			✓	
3	Kesesuaian isi media Lapbook dapat memotivasi siswa				✓
4	Kesesuaian sistematika Lapbook dengan kegiatan pembelajaran				✓

5	Materi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran yang ada sekarang, bukan merupakan materi yang telah usang				✓
6	Penggunaan bahasa dalam media Lapbook sesuai dengan tingkat usia siswa			✓	
7	Kosakata yang digunakan mudah dimengerti			✓	
8	Daya Tarik metode penyampaian menggunakan media Lapbook			✓	
9	Kesesuaian metode penyampaian media Lapbook dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓
10	Dapat menciptakan intreraksi antara siswa dengan media lapbook dalam pembelajaran				✓
11	Efisiensi media Lapbook dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa			✓	
12	Keefektifan media Lapbook dalam memperjelas materi pelajaran				✓
13	Kesesuaian isi media lapbook dengan sumber belajar yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran			✓	
14	Kesesuaian latihan yang diberikan dalam media lapbook dengan tujuan pembelajaran			✓	
15	Kesesuaian tingkat kesukaran latihan dalam media lapbook dengan usia siswa			✓	

No.	Butir Soal
1	Bagaimana isi materi dalam Media Lapbook apa sesuai dengan materi pelajaran sekolah <ul style="list-style-type: none"> - Adik-adik kaka mau Tanya nih, materi lapbooknya sama tidak dengan yang dibuku adik-adik?
2	Apakah media ini memudahkan didalam belajar <ul style="list-style-type: none"> - Mudah tidak belajar pake Lapbook nya? - Lebih suka mana pake lapbook apa buku?
3	Apakah kalimat yang digunakan mudah dimengerti <ul style="list-style-type: none"> - Bisa tidak membaca kalimatnya? - Sulit tidak memahaminya?
4	Apakah kalimat-kalimat yang terdapat dalam Lapbook jelas <ul style="list-style-type: none"> - Jelas tidak kalimatnya?
5	Bagaimana huruf dan gambar yang digunakan apakah sesuai dengan keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Gambarnya bagus tidak? - Jelas tidak ini gambar apa adik-adik?
6	Apakah huruf yang digunakan dapat dilihat dengan baik <ul style="list-style-type: none"> - Hurufnya kelihatan tidak?
7	Apakah lustrasi gambar dalam menyampaikan materi jelas <ul style="list-style-type: none"> - Ada yang tahu ini ekspresi apa? - Ini gambar pohon apa?
8	Daya Tarik gambar yang digunakan <ul style="list-style-type: none"> - Puzzlenya bagus tidak adik-adik?
9	Kesesuaian penggunaan warna dengan objek aslinya <ul style="list-style-type: none"> - Warna apel apa? Cocok tidak dengan yang ada pada gambar?

GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)
LAPBOOK

MATA PELAJARAN : Tematik
 KELAS/ SEMESTER : II/2
 TEMA : Pengalamanku
 PENGEMBANG : Rahmi
 PENGKAJI MATERI : Wahyu Saptorini
 PENGKAJI MEDIA : Kunto Imbar

No.	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	DAFTAR PUSTAKA
1	PPKn	1.1 Menjelaskan makna dari pengalaman 1.2 Mengidentifikasi <u>Jenis-jenis</u> pengalaman 1.3 Menyimpulkan makna	Ungkapan pengalaman	Mencari tahu pengalaman yang berhubungan dengan perasaan sedih dan senang.	Dwi, T. Utami & Irene 2013. Buku Teks Tematik

Pembelajaran 1	Bahasa Indonesia	sebuah kalimat	Ungkapan pengalaman berkaitan dengan lingkungan	Menyusun gambar yang berkaitan dengan pengalaman	Terpadu. Pt. Gelora Aksara Pratama
	SBdP				
	Matematika				



HASIL WAWANCARA: KUALITAS MEDIA LAPBOOK

"PENGEMBANGAN MEDIA LAPBOOK TEMATIK UNTUK SEKOLAH DASAR"

Narasumber : Farah Dina (Siswi Kelas I MI Jamiat Kheir Putri Tanah Abang)

1. Apakah kamu menyukai media Lapbook ini?

Jawab : Suka.

2. Coba berika alasan ?

Jawab : Seneng kak, soalnya biasanya belajarnya nulis aja

3. Biasanya kalo belajar tematik sama ibu Wahyu, apa yang di lakukan?

Jawab : Biasanya ibu suruh buka buku aja.

4. Menurut kamu, lebih suka belajar pake buku biasa apa pake yang kaka buat?

Jawab : Pake yang kaka bikin

5. Kenapa suka ini?

Jawab : Iya enak, bisa ngewarnai juga. Ada gambarnya bagus.

6. Kalo SBdP jadwal belajarnya kapan?

Jawab : Tergantung sama ibu Wahyu kak.

7. Sebulan sekali ya?

Jawab : Jarang-jarang kak

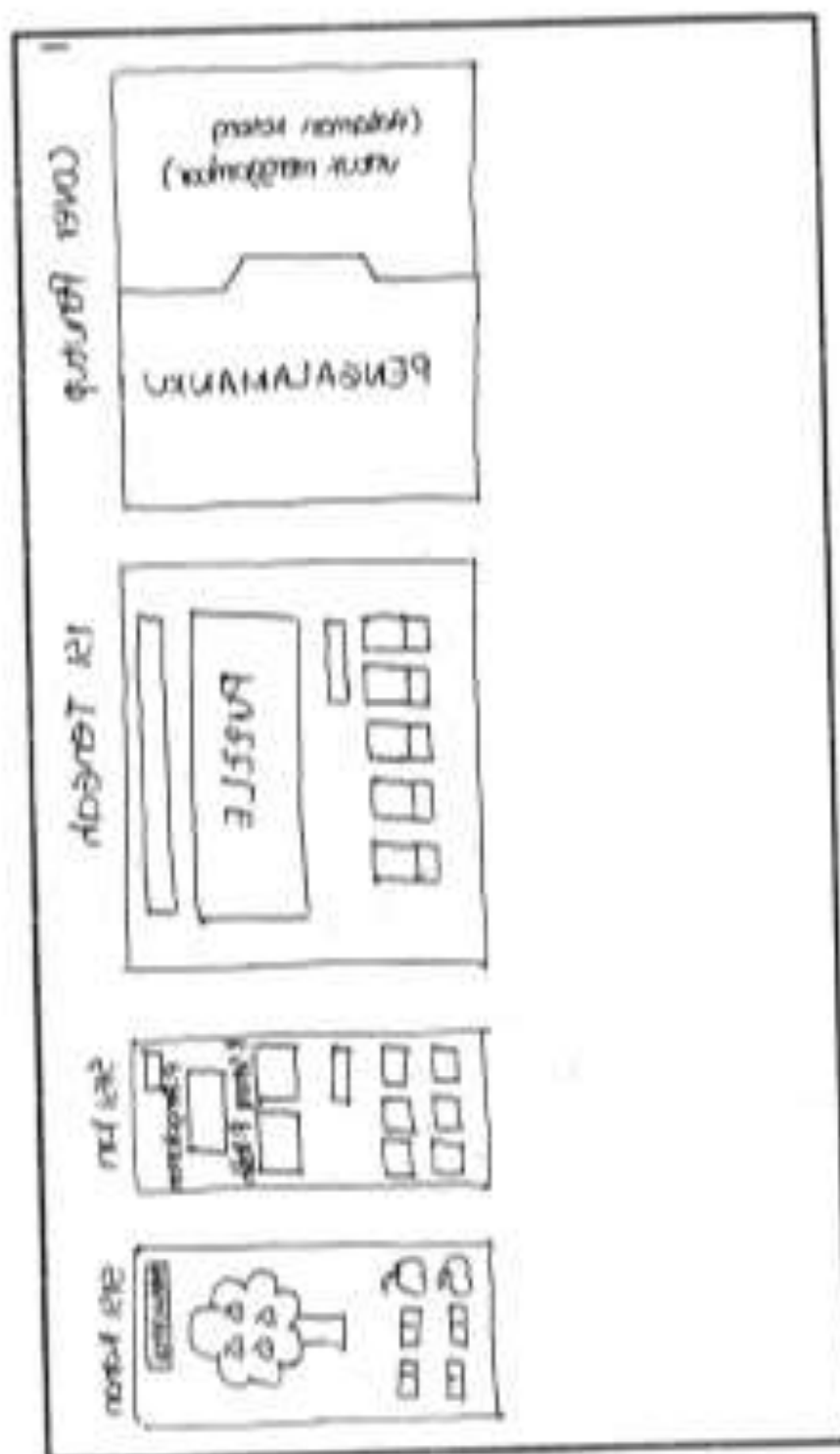
8. Susah tidak belajar pake media Lapbook kaka?

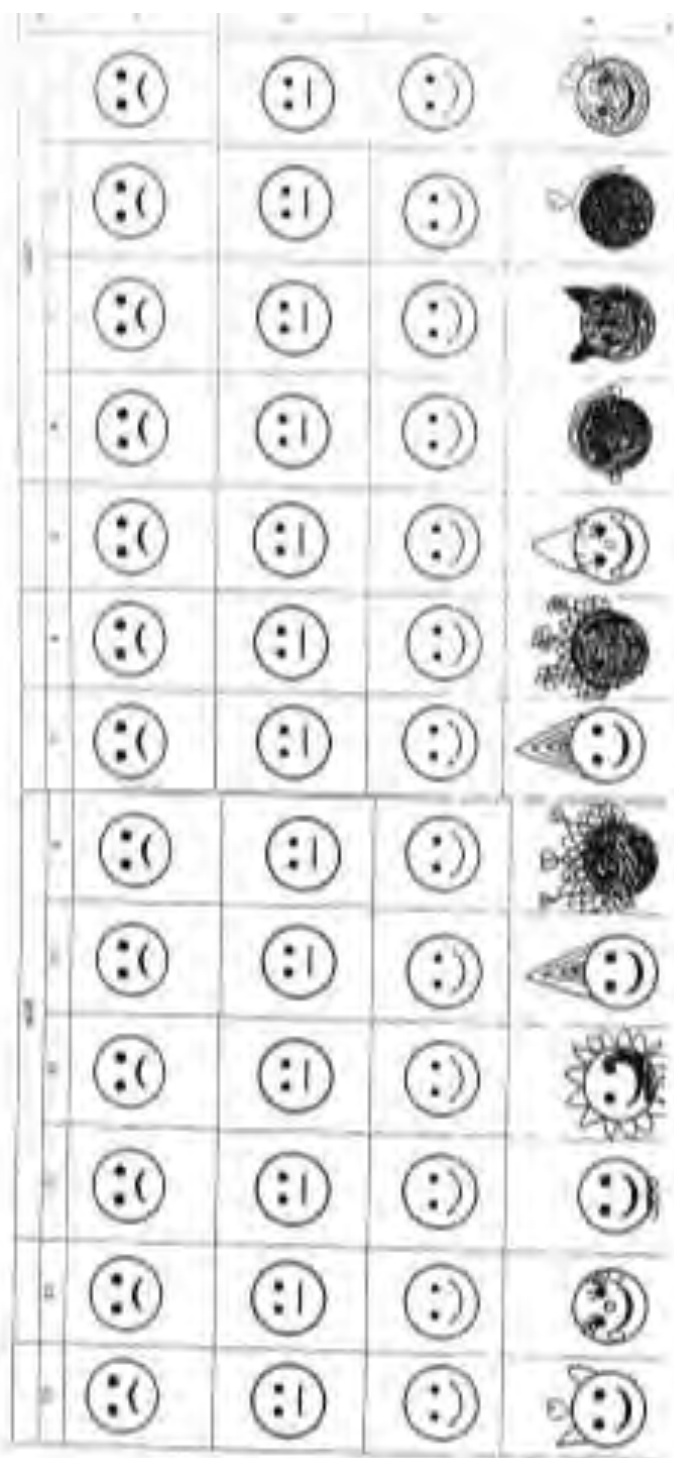
Jawab :Enggak gampang

9. Bisa tidak susun puzzlenya ?

Jawab : Bisa dong, bagus gambar nya

2106A BOARD MEDIA TABBOOK





1. **Identify the main idea**
2. **Identify the supporting details**
3. **Identify the conclusion**
4. **Identify the evidence**
5. **Identify the counter-evidence**
6. **Identify the author's purpose**
7. **Identify the author's bias**
8. **Identify the author's tone**
9. **Identify the author's style**
10. **Identify the author's audience**

		w=30		w=60		w=90	
		h=30	h=60	h=30	h=60	h=30	h=60
h=30	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
h=60	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TEMA 5. PENGALAMANKU

SUBTEMA 1. PENGALAMAN MASA KECIL

Nama Sekolah : MI Jamiat Kheir Putri

Kelas / Semester : I (Satu) / 2 (Dua)

Nama Guru : Wahyu Saptorini, S.Pd.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 1 /2

Tema : 5. Pengalamanku

Sub Tema : 1. Pengalaman Masa Kecil

Muatan Terpadu : PPKn, B Ind, , SBDP, Matematika

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
1.3	Menceritakan pengalaman yang pernah terjadi di kehidupan sehari-hari
1.2	Mengidentifikasi kalimat tanya

Muatan: PPKn

No	Kompetensi Dasar
1.1	Menjelaskan Makna dari Pengalaman
2.4	Mengidentifikasi jenis-jenis pengalaman
3.2	Menceritakan pengalaman yang pernah terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Muatan : SBdP

No	Kompetensi Dasar
1.4	Mengenal elemen warna
2.4	Mengenal elemen gambar

Muatan: Matematika

No	Kompetensi Dasar
1.3	Mengidentifikasi perbedaan bilangan
1.3	Menyajikan bilangan cacah sesuai dengan gambar

PPK yang dikembangkan :

- Disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran

C. TUJUAN

1. Dengan mengetahui definisi dari pengalaman, siswa dapat menceritakan pengalaman yang pernah terjadi di kehidupan sehari-hari
2. Dengan mengetahui fungsi kalimat Tanya, siswa dapat mengidentifikasi kalimat Tanya yang akan digunakan berdasarkan pernyataan yang disediakan.
3. Dengan mengetahui makna dari pengalaman, siswa dapat memaparkan pengetahuan yang dimiliki tentang makna dari pengalaman.

4. Dengan mengetahui makna dari pengalaman, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis pengalaman.
5. Dengan mengetahui makna dari pengalaman, siswa dapat menceritakan pengalaman yang pernah terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
6. Dengan mengetahui elemen warna, siswa dapat menyajikan karya seni dengan benar dan percaya diri.
7. Dengan mengetahui elemen gambar, siswa dapat menyesuaikan gambar yang ada dengan warna yang ada di kehidupan nyata.
8. Dengan mengetahui bilangan cacah sampai 99, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan bilangan.
9. Dengan mengetahui bilangan cacah sampai 99, siswa dapat menyajikan bilangan cacah sesuai dengan gambar

D. MATERI

1. Siswa dapat menceritakan pengalaman yang pernah terjadi di kehidupan sehari-hari
2. Siswa dapat mengidentifikasi kalimat Tanya yang akan digunakan berdasarkan pernyataan yang disediakan.
3. Siswa dapat memaparkan pengetahuan yang dimiliki tentang makna dari pengalaman.
4. Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis pengalaman.
5. Siswa dapat menceritakan pengalaman yang pernah terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
6. Siswa dapat menyajikan karya seni dengan benar dan percaya diri.
7. Siswa dapat menyesuaikan gambar yang ada dengan warna yang ada di kehidupan nyata.
8. Siswa dapat mengidentifikasi perbedaan bilangan.
9. Siswa dapat menyajikan bilangan cacah sesuai dengan gambar.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Saintifik*

Strategi : *Belajar Kooperatif*

Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Permainan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
 Media : Lapbook

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	7. Guru memberikan salam 8. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 9. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 10. Guru membagikan media Lapbook kesetiap meja. 11. Siswa diberi waktu untuk melihat dan membaca tulisan yang ada di dalam Lapbook. 12. Pembiasaan membaca 10 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh agama..	15 menit
Kegiatan Inti	Ayo Belajar 11. Guru membuka pelajaran dengan membuka Lapbook yang dimiliki, dan menjelaskan arti dari pengalaman. 12. Tanyakan kepada siswa apakah mereka memahami arti dari pengalaman. 13. Ajak siswa untuk membaca arti dari pengalaman sesuai kalimat yang tertera di Lapbook. 14. Guru membaca arti dari pengalaman diiringi dengan siswa.	150 menit

	<p>15. Setelah memahami arti dari pengalaman. Siswa diminta membedakan keberagaman pengalaman.</p> <p>16. Disajikan dua jenis pengalaman yang berbeda pada media Lapbook, yaitu pengalaman sedih dan senang.</p> <p>17. Tanyakan kepada siswa apa arti dari pengalaman sedih dan senang.</p> <p>18. Selanjutnya terdapat komponen kalimat yang menunjukkan pengalaman.</p> <p>19. Ajak siswa untuk mengidentifikasi kalimat tersebut masuk ke dalam jenis pengalaman sedih atau senang.</p> <p>20. Berikan kesempatan pada beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya.</p> <p>Ayo Mengamati</p> <p>7. Guru membacakan kalimat yang berkaitan dengan pengalaman.</p> <p>8. Selesai membaca, guru menyuruh siswa untuk menulis kalimat yang benar.</p> <p>9. Disajikan penulisan kalimat yang salah pada Lapbook.</p> <p>10. Tanyakan kepada siswa apakah penulisan kalimat ini benar?</p> <p>11. Diskusikan bersama siswa bagaimana penulisan yang benar.</p> <p>12. Siswa diminta untuk menulis kalimat yang berkaitan dengan pengalaman sesuai dengan penulisan yang benar.</p> <p>Ayo Berlatih</p>	
--	---	--

	<ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa diminta membaca paragraf yang telah disajikan pada media Lapbook. 9. Selain itu, siswa diminta untuk menyusun puzzle yang berkaitan dengan paragraf yang telah disajikan. 10. Tunjukkan kepada siswa potongan-potongan gambar puzzle. 11. Ajak siswa menyusun puzzle tersebut bersama-sama dengan teman sebangkunya. 12. Selanjutnya disajikan jenis-jenis kata tanya. 13. Siswa diminta untuk mencocokkan kata tanya sesuai dengan kalimat yang benar. 14. Ajak siswa untuk bekerja sama di dalam menyelesaikan tugas yang disajikan pada media Lapbook. <p>Ayo Mewarnai</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Guru menjelaskan gambar yang tersedia di media Lapbook. 11. Siswa diminta untuk mengeluarkan peralatan mewarnai. 12. Ajak siswa mewarnai gambar sesuai dengan imajinasi mereka. 13. Beri siswa waktu 30 menit untuk mewarnai gambar yang telah disediakan pada media Lapbook. 14. Selanjutnya disajikan gambar buah yang disesuaikan dengan gambar sebelumnya. 15. Guru menjelaskan mengenai bilangan cacah 16. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai bilangan yang termasuk pada puluhan dan satuan. 17. Disajikan angka pada media Lapbook 	
--	---	--

Kegiatan Penutup	<p>18. Siswa diminta untuk menulis angka yang termasuk ke dalam bilangan puluhan maupun satuan.</p> <p>3. Sebagai penutup guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu.</p> <p>4. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama.</p>	15 menit
---------------------	--	-------------

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Dwi, T. Utami & Irene 2013. Buku Teks Tematik Terpadu. Pt. Gelora Aksara Pratama
3. Gambar desain maupun google

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Pengamatan Sikap

- a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu								
2	Siti								
3	Udin								

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu												
2	Siti												
3	Udin												

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Jakarta, Februari 2018
Guru Kelas 1,

Farihah, S.Pd.

Wahyu Saptorini, S.Pd.





DAFTAR RIYAWAT HIDUP

Rahmi atau yang akrab disapa Ami, lahir di Jakarta pada tanggal 12 februari 1994. Anak terakhir dari (alm) Bapak Yaswir Zainal dan Ibu Mayunis ini sewaktu kecil memiliki passion dalam mempelajari bahasa inggris, dan mendapatkan beasiswa dari Kedutaan Besar Kanada untuk mengikuti kursus Bahasa Inggris secara gratis selama 3 tahun. Anak terakhir dari 3 bersaudara ini memiliki cita-cita menjadi desainer pembelajaran dan pengusaha. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN Kebon Kacang 03 Pagi lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan ke SMPN 70 Jakarta lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke SMK Negeri 19 Jakarta dan lulus pada tahun 2012, pada tahun yang sama diterima di Jurusan Teknologi Pendidikan (TP) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Semasa kuliah pada tahun 2015 mengikuti Kuliah Kerja Nyata di Desa Jatiluhur Purwakarta, pada tahun yang sama mengikuti PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di Departemen Hrd pada bagian Learning & Development di GoRP (Group of Retail & Publishing) Kompas Gramedia.

